no.208
1983年3/15
ゲームマシン
アミューズメント通信
MARCH 15, 1983

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

コピー品154台

ナムコの申請で、東京地裁が仮差押え

「ポールポジション」のコピー品「トップレーサー」で

アロー電機に対し第2回の執行

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「ポール・ポジション」の無断コピー品「トップレーサー」を製造販売したとして、アロー電機㈱（本社東京、柳沢忠男社長）に対する二回目の仮差押えを申請した結果、執行官により二月十五日にアロー電機の下請け工場で「トップレーサー」完成品など百五十四台が仮に差押えられたことを明らかにした。これはアロー電機に対する第一回仮差押えの成果を大幅に上回るだけでなく、記録的な成果となったが、ナムコではさらに一連の民事刑事両面での法的手続きを進めているとしている。

ナムコがアロー電機に対する第二回仮差押えを申請したのは、一回目（一月二十六日申請、二十八日決定、三十一日執行）に続く二月七日。TVゲーム機「ポール・ポジション」の無断コピー品「トップレーサー」の製造販売によりオリジナルの視聴覚著作物（映画の著作物）の複製権が侵害されており、それによる損害賠償を請求するに際し債権保全のため仮差押えが必要──というのが申請理由。これに対し東京地方裁判所民事第二十九部（清水篤裁判官）は二月八日、申請どおり決定を下した。

執行官によるこの仮差押えの執行は二月十五日、神奈川県大和市にあるアロー電機の下請け工場で行なわれた。その結果コピー品とされる「トップレーサー」完成品のフロント部分百四十六台、同半完成品八台ほかが仮に差押えられた。このうちフロント部分というのは同ゲーム機のほとんどの部分で、要するに座席部分を除いたもの。この第二回仮差押えの成果は、「トップレーサー」のPC基板五十枚を差押えた第一回のそれを上回わるものであるばかりでなく、これらの機種の単価を考慮するとTVゲームコピー事件では記録的な金額の仮差押えがなされたことになる。

ナムコによると、この仮差押えに続く損害賠償請求訴訟は現在準備中である。またオリジナル品を買ったオペレーターからコピー品を使用するオペレーターへの措置を求める声が多いことからも、コピー品を使用するオペレーターを上映権侵害で訴えていく考えを固めている。さらに同社では以上のほかコピー品の製造、販売、使用に対し民事刑事両面から順次法的手続きを進めている（同社・知的所有権課）としている。

写真はアロー電機に対する第2回仮差押えのようす（2月15日）

総会に合わせ展示会

第2回NAOショー、独自の入場制で開幕へ

日本アミューズメント・オペレーター協会（本部東京、内田博会長、会員数四百十五社、NAO）では三月十六日と十七日の二日間にわたって東京・新宿のNSビルで、二回目の試みとして「NAOアミューズメント・エキスポ」（NAOショー）を開催するが、入場料制など前回同様に独特の方式を採り入れており、どう定着するか注目されている。

NAOショーは、全国のオペレーター団体としてのNAOの通常総会に合わせて開かれるもので、全国から集まるはずのNAO会員のための総合的AMショーとして、メーカー側に出展を求め、ショー自体に関する権限はすべてNAOが持つというもの。従ってこれまであった「三協会共催のAMショー」などとはかなり性格の異なるものと言える。

独特の入場システムはその第一の特徴となる。NAOの会員を対象としたショーなので、会員には会費一口につき「招待券」二枚が配付される。このショーの出展社に対してはまず一小間に対し二枚、さらに一小間増すごとに一枚の「通行証」が配布される。従ってこれらの枚数以上に入場したい場合は、NAO会員でも出展社でも別途入場券が必要となる。一般の「入場券」は一枚千円（同伴の中学生以下は無料）。だが、「優待券」も用意されている。「優待券」はNAO会員および出展社に対し必要な枚数だけ発行されるもので、一枚五百円。

事務局によると今回のNAOショーで一般入場は五百人、優待入場は千五百人と想定されており会員と出展社も含めると全部で昨年並みの三千三百人程度の実質入場者数が見込まれている。またショー運営により「G機対策広告費」「懇親会費」各三百万円、予備費四百四十万円の計千百万円程度の余裕を生じるよう、NAOショー予算が立てられている。

NAO会員が出席する第三回通常総会は十六日午後二時から近くの京王プラザホテルで開かれる（その前に理事会も）。引続き懇親会が同日午後五時半から同じ京王プラザホテルで開かれる（会費一名につき一万円）。

16・17日、新宿NSビルで 出展59社、184小間にて

このショーはNAOショー委員会（内田博委員長）が運営しているが、出展資格審査、出展小間の位置決定を含めすべてこの委員会が決定権を持っているのも特徴。出展社に対しては、出展申込みに際してのさまざまな条件（期限とか最大小間数の制限とか出品できないとされる機種、物品など）が示されているが、その具体的運営についても委員会に裁量権があるもようである。とくに出品機器、物品に関してはAM業界をとり巻く環境が厳しさを増しているところから、一応いわゆるG（ギャンブル）機やその印刷物、そしてコピー品が出品できないことになっているが、どの程度完全に守られるか注目されている。これらの判定規準については公表しない、とNAOはその立場を表明しており、この点も注目される。

遊園施設の検査標準となる

JIS改正検討

JAPEAの技術委員会で

全日本遊園施設協会（事務局東京、山田三郎会長、JAPEA）の技術委員会（委員長＝高橋興一郎氏・泉陽機工㈱）が二月十六日、大阪の阪急グランドビルにて会合を開き、遊戯施設の検査標準（JIS）改正案などについて検討がなされた。

これは現在㈶日本昇降機安全センターなどで進めているエレベーターならびに遊戯施設の日本工業規格（JIS）改正作業に関連し、さきほど同安全センターからJAPEAに対して、遊戯施設の検査標準が制定後五年ないし八年たっており、その改正あるいは追加を行なう時期に来ているので、JAPEAとしての要望事項をまとめてほしいとの連絡があったことにより開かれたもの。

遊戯施設の検査標準については、建築基準法の規定に基づき遊戯施設の安全性を確保する目的で、その検査項目、検査方法および判定基準などが規定されており、日本工業規格として七五年度にコースター、七八年度に観覧車、飛行塔、ウォーターシュート、メリーゴーランドの五機種について制定されている。

この日の会合では制定の経過、技術の進歩、実際の実行状況などを考慮したうえでいろいろ意見が出された。それらはコースターについてのものが多く、例えば鉄輪を対象にした基準だが、現在ではポリウレタンやナイロン製タイヤを装着したものが多いので、この点の追加改正とか、絶縁抵抗の測定計、油圧機器などを考慮したものに改正すべきかどうかなどで、検査標準を現状に相応した内容にすべく種々検討がなされた。今回の会合では意見を出し合うことにとどまり、再度委員会を開いてそれらをまとめることになった。

このほか定期検査時に使用する「成績書」と「点検表」に関する〝記入の手引き〟作成について意見が出された。

NAOショー プレビュー 6面以下

自主規制改正を検討

NAO第10回理事会で次期役員態勢も内定

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）では二月八日、東京の霞が関ビルにて第十回理事会を開き、東京都からの要請の趣旨に基づいての"NAO自主規制"改正を検討したほか、役員改選にともなう新役員の候補者の推薦、定款改正などを行なった。

冒頭内田会長から、副会長の辻本憲三氏（アイレム㈱）が同社を退職しNAO副会長も辞任したため、その後任の副会長に同社の代表者としてNAOに届出された高堂良彦専務を推薦したいとの提案があり、全員の承認がなされた。なお高堂副会長の任期は三月の総会までとなっている。また内田会長はこの一年を振り返り、ゲーム場の売上げについて「SC関係はトントン、盛り場関係は少し伸び、その他は鈍化し、全体としてはやや低調」と総括し、その主な原因を「PTAや補導員のたび重なるゲーム場への立入り、生徒にゲーム場への立入りを禁止する学校が増えたこと」にあるとして、「今年も精力的にPTAとの関係改善に努める」と述べた。

会議ではまず東京都から出されたNAOへの要請とそれに対するNAOの回答書（本紙第206号にて既報）について説明された。そしてこの問題は東京都だけに限らず全国的に波及しそうなので、協会全体の問題として考えていくべきであるとのことから、NAO自主規制を都の要請にそったものに改正、また自主規制項目を盛り込んだポスターを作成し、有料で配布することになった。

NAOの「はやく帰りましょう」ポスター

NAO第10回理事会のようす（2月8日）

自主規制（「青少年のお客様に対する営業基準」）の改正については、同基準の項目にない都の要請事項を追加したうえで、都の要請通り全体をあいまいな言い方でなく断定的な言い方に字句修正する案が出された。これに対し例えば「小中学生は遅くとも日暮れまでには帰宅・するよう・指導・する」を「退場・させる」とすることについて、「絶対に退場させねばいけないのか、またそれが実際に励行可能なのかどうか」「これを守ることは日暮れ以後のゲーム場を社会悪として認めてしまうことになりはしないか」などの意見が出されたが、内田会長は「PTA関係との問題がこじれていきそうな状況になっている現在、ゲームの善悪を議論している場合ではなく、まず行政側の要望を素直に受け入れないと事が先へ進まない。多少の異議はあっても要望に従っていきたい。また基準を断定的に言いかえたからといって、従来の基準と精神においては違わないのでそう不都合はないと思う」と述べ、結局提案どおり改正されることになった。改正した基準は総会で諮られることになっている。

ポスターについては「はやく帰りましょう」というタイトルで、学校帰りの入場禁止、日暮れには帰宅、小遣いを使いすぎないことの三点を小中学生に訴えたもので、管理責任者名とNAOの名称が入っている。これを一部五百円（支部で一括購入の場合は三百円）で配布することになった。

なお関連して、米沢市の防犯協会やPTAなどが市内各ロケオーナーなどに昨年暮れ出した「青少年の非行防止ご協力方お願い」という通知文が披露された。それによると父兄同伴以外の小中学生のゲーム場などへの立入禁止を要請しており、地域によってゲーム場への圧迫が相当強くなっている事態を再認識することになった。

役員改選に対しての新役員候補の推薦については、本部役員の候補者が次のとおり決まり、支部役員は各支部の総会で決定し、それぞれ三月十六

（3面下段へ続く）

ジュークボックスによる ベストヒット 10 （セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	さざんかの宿	コロムビア	大川栄策
2	セカンド・ラブ	リプリーズ	中森明菜
3	氷雨	コロムビア	佳山明生
4	冬のリヴィエラ	ビクター	森進一
5	春なのに	フィリップス	柏原芳恵
6	恋人も濡れる街角	プローアップ	中村雅俊
7	背中まで45分	JULIE	沢田研二
8	氷雨	ユニオン	日野美歌
9	ミッドナイト・ステーション	RCA	近藤真彦
10	めだかの兄妹	フォーライフ	わらべ

全日本地区：2月5日～2月18日の2週間

セガ社、東西で新作展開き

TIP TOP 発表

T—12型で、また一連の両替機も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄副社長）主催、㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）協賛によるセガ社系のプライベートショーが、二月十四日に東京会場（品川のホテルパシフィック）十五日に大阪会場（新大阪のセンイシティ）にてそれぞれ開かれ、両会場合わせて約九百人の関係業者らが詰めかけた。

この展示会では商品を絞ったということで、TVゲームでは同社新製品「ティップ・タップ」と米・ゴットリーブ社開発による「キューバート」の二機種を展示発表した。

「ティップ・タップ」はハンターを操作してゴリラを追いかけるもので、画面は斜め上から見た立体的画面になっていて、四パターンある（本号「話題のマシン」で紹介）。同ゲームはすべて新しいテーブル型キャビネット「T—12」で展示された。これはコンバーション（ゲーム基板交換など）に便利な点などが強調されている。なお、同ゲームは基板販売がないとされている。

「キューバート」はピラミッド状に積まれたキューブ（立方体）の上面の色を変えていくもので、ゴットリーブ社開発のもの。国内にはコナミ工業が販売権を得ており、同社経由でセガ社とエスコ貿易から本体で発売されるほか、コナミから基板販売もされる（前号「話題のマシン」で紹介）。展示会ではアップライトが出品された。

このほか、メダル貸機、両替機も展示された。両替機の中でとくに「DPー05」（50円払出し用）は従来より小型・軽量で、安価な点が注目されていた。

セガ社新作展にて、東京会場（上）と大阪会場（下）のようす

データイーストも新作展で

スケーター発表

名古屋など各地で同時公開

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では二月十五日、東京・新宿の京王プラザホテルにてプライベートショーを開き、同社DCシステムの新TVゲームカセット「スケーター」を発表するとともに、全国三ヵ所でも一斉公開した。この発表会にはオペレーターなど多数の関係者が詰めかけた。新ゲーム「スケーター」はローラースケートをつけたピエロが障害物をまたぎながら走行していくというゲーム内容（本号「話題のマシン」で紹介）になっている。このほかすでに発売中の占い機「コンピュトロン」と「ジュピター」が、残りわずかだとして出品された。

同社では以上のとおり十五日に東京で発表会を開いたほか、同日名古屋営業所で、また十六日に福岡営業所でそれぞれ公開し、大阪では十六日に㈱カワクスを通じて公開しており、全国縦断で発表したことになる。

京王プラザで開かれたデータイースト新作展

優良製造9社を表彰

JOU第10回通常総会、青少年育成を確認

日本娯楽機械オペレーター㈿（事務局東京、組合員数四十六社、略称JOU）では二月十七日、静岡県伊豆長岡のホテルはなぶさにて第十回通常総会を開催し、役員改選を行なった結果、早見儀信氏（㈲タイガー娯楽）が新理事長に選ばれ新役員態勢で臨むことになった。またJOUが選んだ「昭和五十六年度優良機械」のメーカーに対する表彰もあわせて行なわれた。

総会ではまず挨拶に立った加茂桂前理事長が、同組合が発足満十周年を迎えたことを祝すとともに「この十年間JOUは社会の変遷とともにさまざまな波にもまれながら、それを乗り越えて発展してきた。これを節としてますますの発展を期していきたい」と述べた。

次に原田事務局長から五十七年度事業報告の概要として「①二月に開催した青少年に携わる地域関係者との懇談会を初め、警視庁防犯部、各県民会議、全国PTA協議会との懇談を実施するとともに、青少年育成国民会議と協賛作成した青少年非行防止ポスターのロケーション掲示活動等、環境対策事業を積極的に行なった。②教育情報事業においては、隔月各地域にて開催した例会、講師を招いての講習会開催およびに六月には海外の遊戯施設の視察などを実施した。③共同購買事業面では低迷ぎみな業界にあって組合員の協力により機械、景品の取扱高は昭和五十六年度をしのぎ、ことに景品類は開発ならびにサービス面を含めた改良とPR活動が効果を上げた」と報告された。収支決算についても説明があり、いずれも承認となった。

また五十八年度事業計画案について「組合員の経営安定化と組合組織の団結」「共同購買事業の促進」「六月の海外における青少年の課外活動、遊戯施設など（視察）教育情報事業の活発化、ならびに二月に開かれる青少年の指導育成に携わっている地域関係者との懇談会を初めとする青少年の非行防止を含めた環境対策事業の積極的実施」を基本とした事業方針と、それにともなう予算案がそれぞれ承認された。

優良機械メーカーの表彰については、今回は最優秀機の該当がなく優秀機八機種と価格協力機として一機種、計九機種の各メーカーに表彰状ならびに盾が贈られた。受賞したメーカー名、機種名は次のとおり。

優秀＝㈱ナムコ（ポールポジション、ディグダグ）、データイースト㈱（プロテニス、プロゴルフ）、㈲こまや製作所（ロックンロール）、関東娯楽工業㈱（ガレオン）、東洋娯楽機㈱（アイスちゃん）、加藤鈑金工業（ガンダム）。価格協力機＝任天堂レジャーシステム㈱（ドンキーコング・ジュニア）。

またこれとあわせて組合設立十周年を記念し、設立以来組合員として尽力してきた「永年組合員」十七社に対する表彰が行なわれた。

JOU第10回通常総会にて、上は就任挨拶する早見新理事長、左はこまや・尾上専務に感謝状を手渡す加茂理事長、下は会議のようす

新理事長に早見氏

若田部副理事長、高柳専務理事

役員の改選については、JOUに加入して三年以上たつ組合員を候補者として、十名連記の無記名投票で理事十名を選任。そしてすぐさま新理事による理事会を開き、理事の互選によって理事長一名、副理事長一名、専務理事一名、監事二名を決定した。なお選挙に入る前に加茂桂前理事長が"役員の若返り"を求めて候補者の対象にしないよう望んだほか、数社から同様の要望があった。改選の結果、次のとおり新役員が選ばれた。

理事長＝早見儀信氏（㈲タイガー娯楽）、副理事長＝若田部元幸氏（サクラ娯楽㈱）、専務理事＝高柳孝一氏（㈱プラザーズ商会）。

理事＝加茂飛智男氏（㈲東横娯楽）、高畑吉秀氏（㈱日高商会）、内田博氏（㈱友栄）、松本昭夫氏（㈲タイガーレジャー）、八尾嘉有氏（オーケー興産㈱）。

監事＝山本隆司氏（中央娯楽㈱）、古館達三氏（㈱フジユーエン）。

新理事長に就任した早見氏は「突然理事長に選ばれたので具体的な方針は考えていないが、従来のJOUがとってきた路線を引継いでさらに発展させるべく、会員相互の親睦を重点として全理事と協力しながら精一杯の努力をしていきたい」と抱負を語っている。

このほか新入会員として赤尾龍一氏（㈱赤尾商事）が紹介された。また出席したメーカーから共同購入のための新製品紹介、一部組合員から英国ATEの視察報告などが行なわれた。

なお次回理事会は三月九日、浜松にて開かれることになっている。

3府県支部に改編

NAO近畿合同総会で定款、役員決定

日本アミューズメントオペレーター協会（NAO）の近畿第一、第二、第三支部では二月三日、大阪・森の宮の労働会館にて近畿支部合同総会を開き、支部組織の改編と支部規約の改正、新役員の選出などを行なった。

支部組織の改編については三支部合同理事会（一月二十七日）で検討された案が提出された。それによると現在会員をロケ形態別に三分割して三支部構成にしているが、これを府県別に再編成するというもので、とりあえず大阪府、京都府、兵庫県の三支部を発足させ、その他の各県は会員数が少ないため滋賀県の会員は京都府支部に、和歌山県と奈良県の会員は大阪府支部にそれぞれ所属することとし、会員数が一定程度増えれば支部として発足させることになった。また各府県にまたがって営業所を持つ会員は、営業所のある支部ならどの支部にも加入できる。

これにともない支部規約の改正案が出された。これは現会員にも再度入会審査を行ない、賭博行為などの面で疑わしきは入会させないとの姿勢のもとに作成されたもの。その中で入会申込書の内容がロケ先、機械設置台数など営業状態を詳しく届け出る案になっていることに対して「これはシングル業者にとって営業に支障を来す」という意見と「会員のロケ状況を把握していないと行政との話合いができない」という意見とが対立。長時間にわたる論議の末、基本的考えは了承したうえで具体的には各支部で再検討することになった。

新役員は支部長、副支部長が次のように選ばれ、支部理事は各支部で選出することになった。

大阪府支部・支部長＝川上秀雄氏（アイレム㈱）、副支部長＝峯久氏（峯興業㈲）、北山信一氏（北山産業㈱）。京都府支部・支部長＝岡田稔氏（㈱岡田商会）、副支部長＝山口敏夫氏（㈲ヤマグチ）、玉村勝美氏（玉村商事㈱）。兵庫県支部・支部長＝板橋善弘氏（山陽リース㈱）、副支部長＝田中一彦氏（三栄通商㈱）、高木満氏（関西サンアミューズメント㈱）。

このほか五十六年度と五十七年度の収支決算報告があり、それぞれ承認された。一社除名、二社退会との報告があった。

上の写真はNAO近畿支部合同総会（2月3日）のようす

（2面下からの続き）

日に開かれる通常総会にて正式に選任されることになっている。

会長＝内田博氏（㈱友栄）、副会長＝真鍋勝紀氏（㈱シグマ）、梅村富久氏（㈱水野商会）、高堂良彦氏（アイレム㈱）、山田俊夫氏（東洋娯楽機㈱）。

このほか広域オペレーター部会、SC部会、ゲームセンター部会、レンタル部会の各部会理事の候補者も挙げられたが、これは該当者の了承を得ていない候補者もあることから、なお調整されたうえで総会にて発表されることになっている。

定款の改正については、本部理事の定数増とそれにともなう字句修正を中心に、入会審査と入会の諾否の決定は各支部（従来は理事会）で行なうこと、各支部の副支部長は二名以上（従来は二名）とすることなどを内容とした改正案が承認された。

これに関連し「業界の資料整備のためにも各会員のロケ状況などの登録を定款で義務づけてはどうか」との提案が出されたが、内田会長は「その趣旨はよくわかる。しかし青少年育成国民会議などからNAOの組織率を上げてほしいとの強い要望もあり、なるべく多くの業者に加入してもらう方針で進みたいので、この点からすると面倒くさい申告をさせるのは加入促進の妨げともなる。登録の有無は各支部に任せたい」と語った。また同会長はこの改正案について「設立当初は状況を無視して定款を作成したが、これで一応現状に即したものになったと思う」と述べた。

このほか五十七年度事業報告および収支計算書、五十八年度事業計画書および予算書について説明があり、それぞれ承認された。そのうち五十八年度事業計画については、「地域社会とのコミュニケーション促進」「Gマシン営業の排除」、それと各地域での諸問題解決とオペレーターの地位向上（タイトル未定）の三項目を重点テーマとして取り組んでいくことになった。

NAOショーの収支予算、ショー開催中の総会、懇親会について説明がなされた。

賭博ほう助罪で検挙された㈱ベンダープランニングを、前回理事会の決議により除名することが決まった。そのほか退会三社、入会五社が報告され、以上によりNAO会員数は二月八日現在で正会員三百九十社、準会員二十五社、計四百十五社となった。また各支部の活動報告については一部の支部からなされたが、時間の関係上全支部からの報告は総会の場に譲られることになった。

任天堂、業務を統合

ゲーム機販売まで一本化、レジャーシステム解散

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）ではこのほど同社組織強化のため、一〇〇%子会社の任天堂レジャーシステム㈱（本社東京、同）を二月二十八日付で解散するとともに、その業務を親会社で統合することを明らかにした。

任天堂では業務用ゲーム機に関し、製造までを親会社が担当し、販売を子会社が担当する方式で進めてきたが、業務の一本化として親会社が業務用の販売も行なうことになったもの。これにより実務上の変更はほとんどないが、これまでの任天堂レジャーシステムの本社は任天堂の東京支店（飯島彰支店長）に、同じく関西支社は大阪支店にそれぞれ呼称が変わる。

「NG」創刊号

プレイヤー向けにナムコが小冊子

上の写真はナムコ発行のNG表紙から

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社の新製品などを一般に広くPRするための小冊子「NG」（ナムコガイド）を創刊した。

これは主にプレイヤーを対象に同社の社外用PR誌として発行するもので、同社新製品のほかロケーション状況、アミューズメントロボットなどの情報をわかりやすく紹介し、楽しく読める雑誌として編集してある。創刊号（二月十五日発行）ではTVゲーム機「ゼビウス」を中心に同「ポールポジション」、「ロケ「ミライヤ」、アミューズメントロボットなどが紹介されている。

現在これは同社ロケを通じて無料配布されているが、今後二、三ヵ月に一回発行していき、反響があれば内容もさらに充実させ、場合によっては販売もすることを考えている——としている。

ナムコ、新価格政策

なお以上とは別に同社では、TVゲーム機「ゼビウス」の基板販売に際し、出荷時期により後になるほど安くなる新価格政策を打ち出した。詳しくは同社販売部販売課まで——。

現地法人を設立

コナミ工業がアメリカ西海岸に

東京のコナミは九段に本社移転

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）ではこのほど、米国・ロサンゼルス郊外に子会社として「コナミ・オブ・アメリカ社」を設立、貿易課の一木宏一課長が現地の社長に就任した。

コナミ・オブ・アメリカ社は米国における業務用/CE用ゲーム機の市場に対し調査、営業を担当すべく設立され、三月一日付で業務を開始する。

一木社長は二月十六日付で社長として米国へ赴任した。所在地は次のとおり。

Konami of America, Inc.
20655 S.Western Ave.
Suite 116, Torrance,
CA 90501 U.S.A.

またコナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）ではこのほど業務拡張のため東京九段に本社を移転した。同社はコナミ工業㈱の販売部門を担当する子会社で、上月氏と仲真氏の二代表取締役で進めている。従来の事務所と比べると新本社は交通の便がよく、また広くなった。三月七日から次の新本社で業務を開始した。

コナミ㈱＝東京都千代田区九段南二の三の十四、靖国九段南ビル、☎二六二—九一一一。

東京と京都の営業所を統合

半田機械器具

半田機械器具㈱（本社函館、半田トミ社長）ではこのほど、東京と京都にある営業所を統合、新たに「東京営業所」として発足させ、三月一日より次のとおり新しい事務所にて業務を開始した。

半田機械器具㈱・東京営業所＝東京都渋谷区代々木二の二十三の一、ニューステートメナー、二六二、☎三二〇—一一六〇／一一六五。

論潮　子どもと賭博

子どもにギャンブル類似行為をさせることが、はたして健全なAM業界のするべきことか——についてNAOは全国のオペレーターの何分の一かの声を代表して明確な見解を示すべきである。子どもに対し"健全なギャンブル類似行為"をさせることが正当化できるなら、そうすべきである。

刑法第百八十五条は偶然の輸贏に関し財物をもって博戯または賭事をなす行為を罰している（賭博罪）。「偶然の輸贏」とは、当事者において確実に予見し、また自由に支配しえない事実に関して勝敗を決するもの（大判大一一）である。技術介入性がなく偶然によって勝負の決まるゲーム機はいわゆる「ギャンブル機」とされる。この限りで、ギャンブル機に大人用と子ども用の区別をする必要はない。

「メダルゲーム場運営基準」（昭四八）を厳守する正当なメダルゲーム場でのみ、ギャンブル機は「メダルゲーム機」として問題なく使用される。技術介入性があり一定の条件を満たすギャンブル機は「風営遊技機」として認可されうるし、そうした風営遊技機を設置する風営遊技場は一定の条件を満たした上で公安委員会によって営業の許可が与えられている（風俗営業等取締法）。さらに子ども遊技機で技術介入性があり、一回の遊技料金三十円まででその三倍までの菓子類の提供があるなど、一定の条件を満たすものは風営遊技の対象外とされ放任されている（いわゆる「プライズマシン」）。

ところでこういうゲーム機がある。まず硬貨ないしメダルを投入する。二倍から十倍まで配当の決まっている箇所に予想を登録する（倍率が高いほど当たりが少ない）。ゲーム開始ボタンを押すと、電光がルーレット状に回転し停止する。停止した箇所が0ならハズレ、2ないし10ならその倍率に応じて硬貨ないしメダルが払い出される。これはどう見てもギャンブル機である。しかもこれが子ども用ならばおかしいではないか。

新会社設立

㈱サッポロ・アミューズメント・マシーン＝札幌市中央区南四条東四丁目、☎（〇一一）二四一—三六四一、徳岡勝社長（㈱北海道さとみから分離独立）。

事務所移転

ユニバーサルリース㈱＝東京都台東区東上野五の四の十五、☎八四四—二五八一、岡田和生社長。

レストサービス（旧名・伸栄企画）＝神戸市兵庫区松原通一の十三、金倉マンション、☎（〇七八）六八一—三四一六、玉江弘也社長。

地番表示変更

バーリーサービス㈱＝大阪市南区高津二の七の三、☎二一三—五二五五、池実社長。

謹告

平素は格別のお引立てを賜り、誠にありがとうございます。

このたび弊社が発売いたしましたビデオゲーム機「Qバート」は、米国ディ・ゴッドリーブ アンド カンパニーよりコナミ工業株式会社が、日本・東南アジア・オーストラリア・ニュージーランド地域における独占的製造販売権を付与されております。なお日本国内の販売に関しましては、弊社が扱うことになっております。

又、本年一月のドイツにおけるIMAショーに於て発表しましたコナミのオリジナルビデオゲーム機「ロックンロープ」に対しまして、皆様から多大のご好評を賜り、御礼申し上げます。

さて、これらを無断で模倣または類似する製品の製造、販売、賃貸、輸出およびこれらの機械を使用して営業する行為は、著作権法、工業所有権法、不正競争防止法等に抵触し、ディ・ゴッドリーブ アンド カンパニー、コナミ工業株式会社及びコナミ株式会社の諸権利と利益を侵すものであります。

つきましては、これらの行為のないよう充分なご配慮をお願い申し上げます。万一、違反行為があった場合、我々三社はあらゆる手段を構じ、民事、刑事上の断固たる措置を講ずることをここにお知らせいたします。

昭和五十八年二月十八日

アメリカ合衆国イリノイ州ノースレイク
レイク通り西一六五
ディ・ゴッドリーブアンドカンパニー
社長　ボイド・ブラウン

大阪市北区梅田一丁目十一番四号
大阪駅前第四ビル一二一五号
コナミ工業株式会社
代表取締役社長　上月　景正

東京都千代田区九段南二丁目三—十四靖国九段南ビル
コナミ株式会社
代表取締役　仲真　良信

83年NAOアミューズメントエキスポ

第二回NAOアミューズメント・エキスポの出展内容について、その主なところを以下に掲載しました。お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なお掲載の順序については乗物機、TVゲーム機、アーケードゲーム機、その他と大きく分類し、各分類ごとに出展社を五十音順に並べました。（編集部）

乗物機を中心に—

朝日エンジニアリング

バッテリーカーに絞っての出展をする。

野球をテーマとしたバッテリーカー①「リリーフカー」と②「ヘルメットカー」とをセットにして、ダイヤモンドやバックスクリーンなどを設け野球場の雰囲気を出した小間内にて走らせる。

また試作機として③「未来カー」を出品。これはハンドルがなくてボタン操作で運転するという新タイプのバッテリーカーで、デザインはスポーツカータイプ。二人乗り。

思川企画

大型遊戯機のビデオ紹介と一部実物展示を中心に、アーケードゲーム機などを出品する。

遊戯機については三機種を披露。①「ウォーター・スライダー」=米国製で遊園地のプールなどの付帯設備として利用効果があり、直線と曲線をとりまぜた水の流れる滑り台。一部実物を展示し稼働状態をビデオにて紹介。②「スカイコリドール」=自転車のペダルを踏んで軌道上を走るもので、軌道が二層式になっており、二階へはチェーンで引き上げられるようになっている。③「足踏みボート」=池などでペダルを踏んで走らせるボートで、二人乗り。

アーケードゲーム機は④「レーザーライフル」=光線銃を使用するガンゲームで、一人用セットを組合わせ多人数用にもできる。ライフル型とピストル型の二種類ある。

加藤鈑金工業

定置型乗物機を中心とした出展となる。

①「クラシックカー」=新製品でゆっくりとバイブレーションしながら前後に動くという定置型乗物機。イエローとグリーンの二種類ある。②「スペースステーション」=定置回転式乗物機。ナムコ製定置型乗物機③「ハローキティのマイボート」、④「ハローキティのマイスクール」、⑤「ハローキティのマイバルーン」。

関東娯楽工業

定置型乗物機を六機種出品する。

①「ヘリコプターポリス」、②「ゴールドレイク」（①②とも新製品）、③「モーターボート」、ナムコ製乗物機〝ハローキティ〟シリーズ三機種④「マイボート」、⑤「マイスクール」、⑥「マイバルーン」。

信水貿易

定置型乗物機、バッテリーカー、走行式乗物機、をそれぞれ二機種ずつ出品する。

定置式乗物機①「メルヘンポッポ」=カラフルな汽車の煙突から煙が出る。②「観光船」。

バッテリーカー③「ハンバーガー」、④「スペースカー」。（①から④はすべて新製品）

走行式乗物機⑤「銀河鉄道」、⑥「チビロコ」。

タスコ

「スカイバルーン」の三タイプ（回転式、上昇式、走行式）を出品する。

これは気球をテーマとしたもので、回転式はローリングをしながら回転し、上昇式はその動きに上昇下降の動きを加えたいずれも定置型乗物機。

走行式は約六㍍の楕円形のレールの上を走る乗物機で、二人乗りの新製品。

東洋娯楽機

定置型乗物機を中心に各種アーケードゲーム機を展示した小間展開をする。

乗物機は①「ファミリーわんちゃん」=芝生をあしらったターンテーブルにお母さん犬とその息子と娘の犬が計三匹、並んでおり、ゆるやかなウエーブの動きとともに回転する。ボタンでそれぞれの犬に合った鳴き声が出る定置回転式の新製品。②「ビッグロボ・メガロX」=従来機を少し改良した定置型乗物機。③「ミュージックペンギン・アイスちゃん」。

アーケードゲーム機は④「ステッパー」=昨秋IAAPAショーで公開された仮称「ステッピング」を改良したもので、手すりを持ってバックを向いてモグラ退治的なゲームを足で行なう。新製品。⑤「ミスターモグラ」、⑥「おかし大作戦」。

日興精機

宇宙がテーマの定置型乗物機「スカイホーク」を出品。

同機はスマートな宇宙船が左右のローリングをしながら前後進する「定置型」と、その動きに上昇下降の動きを加えた「上昇式」との二種類ある。

日邦産業

定置式乗物機、バッテリーカーを数機種ずつ出品する。

定置式乗物機①「木登りパンダ」、②「ピポロ号」、バッテリーカー③「ロボット」、④「サイドカー」、⑤「スーパーカー」、⑥〝ミニポーター〟シリーズ。このほかディスプレイ用（花、イスなどの）FRP製品を展示する予定。

日本娯楽機

バッテリーカーの新製品を中心に出品する。

バッテリーカー①〝童話シリーズ〟（仮称）=従来機をマイナーチェン

ジしたもの。バッテリー式ドッジェムカー②「ランドスキッパー」。

ホープ

乗物機の新製品を発表展示するほか、従来機を数機種出品する。

定置型乗物機①「インデアンのいかだ」、②「ふくろうの親子」（①②とも仮称で新製品）。③「ラウンドシトロエン」、④「シャトルトレイン」。バッテリーカー⑤「ターボ」。レール走行式乗物機⑥「エル特急」。

このほか他社製アーケードゲーム機⑦「ゴリッパ」=五つのボタンの中に一つあるハズレを避けてボタンを押すもの。

真砂工業

新型乗物機四機種を出品する。

①「アクションボート」=水上で激突させて楽しむボート、②「わんぱくバギー」=バギーカーがローリングとピッチングの動きをする定置型乗物機で新製品、③サイドカーのスクータータイプ（名称未定）、新製品。④小型尺取り虫「モッコちゃん」。

ミゼッティ工業

足踏み式の各種乗物機を中心とした出展を行なう。

①「クレージーカー」=バッテリーカーの新製品。②「足踏み馬車」、③「足踏みゴーカート」、④「足踏み水上自転車」、②③④いずれも二人乗りでペダルを踏んで走るもの。

このほかにバッテリーカーを数機種展示する予定。

TVゲーム機では

エスコ貿易

新TVゲーム機四機種を発表する。

TVゲーム機①「大富豪」=トランプ遊びの〝大富豪・大貧民〟ゲームをテーマとしたもので、コンピューターが相手をする。②「エックス」。このほか二機種のTVゲーム新製品を出品。

ゲーム場の入口にて挨拶する③「お店番システム」（ビーパー）も展示。

大森電気

TVゲーム機三機種（同社製二機種、他社製一機種）を出品。

①「バトルクロス」=宇宙戦争がテーマ。②「カージャンボリー」=車の激突がテーマ。いずれもアップライト型とテーブル型にて展示。日本物産製③「雀豪」=コンピューター相手の三人麻雀。

九娯貿易

オリジナルTVゲーム機を発表するとともに、他社製TVゲーム機を出品する。

①「サーカス」=サーカスをテーマとしたオリジナルTVゲーム機で、ピエロが障害物を乗り越えながら、綱渡りや玉乗りなどを行なうというもの。②「スペースワゴン」=他社製TVゲーム機で、宇宙戦争を内容としたもの。

コナミ

TVゲーム機の新製品を二機種披露するほか、アーケードゲーム機、蛍光表示管使用ゲーム、家庭用TVゲームカートリッジなど幅広い小間展開をする。

TVゲーム機①「ロックンロープ」=ロープを飛ばして綱渡りをしながら岩場を登っていくという新製品。②「キューバート」=米国ゴットリーブ社製TVゲーム機。③「ジュノファースト」=宇宙空間における戦争がテーマで、参考出品。

アーケードゲーム機④「プーヤン」=同名TVゲームの要素をアーケード機に採用した新製品で、電光点滅式によるもの。⑤「ケンプーマン」、⑥「ピカデリーサーカス」。⑦NECパソコン「PC6001」用のコナミ工業製ゲームカートリッジ数種を出品。

サンリツ電気

TVゲーム機の新製品を数機種発表展示する。

①「バンパンカー」=車同士のチェイサーをテーマとしたもので、滑ったりジャンプしながら走行し、ミサイルを発射して敵を攻撃する。新製品。②「ミスタージャン」=麻雀パイが全部画面にランダムに並べられ、レバー操作でパイを動かしていくという新製品。③「センチピード」=米国アタリ社製TVゲーム機。

シグマ商事

占い機およびTVゲーム機を出品。

TVゲーム機①「ポンポコ」、②「ローリングスターファイヤー」、③「ネット・ウォーズ」=オルカ製で戦争をテーマとした新製品。

占い機④「SACS-III」=パソコン採用の星占い機で、従来機のハード部分に改良を加えオペレーターがより操作しやすいようにしたもの。

ジャパンレジャー

TVゲーム機の新製品を発表展示する。

①「カメレオン」=カメレオンが敵の襲撃を避けながら、玉子などを食べていくというコミカルタッチの新製品。テーブル型とアップライト型にて展示。そのほか一機種を出品する予定。

新日本企画

TVゲーム機二機種を出品。

①「ジョイフルロード」=車が手を出して果物などを食べていくもの。ミニアップライト型とテーブル型にて展示。日本物産製②「雀豪」=三人麻雀。

セガ・エンタープライゼス

TVゲーム機、プライズマシン、ディスペンサーを出品。

TVゲーム機①「アストロンベルト」=レーザーディスク採用の宇宙戦争ゲームで、いよいよ発売に入る。このほか新製品を三機種ほど出品する予定（名称未定）。

プライズマシン②「ニュークレーン」=クレーン機。メダル貸機③「DP-15」、④「DP-21」、両替機⑤「DP-13」「DP-13A」。

タイトー

新作TVゲーム機を発表するほか、米国製フリッパー、アーケードゲーム機を出品する。

TVゲーム機①「スーパーライダー」=オートバイの走行をテーマとした新製品。

フリッパー②「キューバート・クエスト」、③「スーパー・オービット」（いずれも米国ゴットリーブ社製）。

アーケードゲーム機④「サイクリングレース」=自転車に乗って平地や山岳のコースを走り、登り坂ではペダルが重くなる。⑤「ロックンパンパン」、⑥「ダブルチャンス」=クレーン機。

中央リース販売

TVゲーム機を二機種出品。

①「ファニーマウス」=ネズミがネコなどを避けて食べ物を巣に運ぶゲームで、パターンクリア時にスロットマシンの遊びができる。このほか一機種、TVゲーム機の新作を披露する（名称未定）。

テーカン

各種キャビネットを出品する。

①「ラバ・カラータイプ」（18インチ）、②「ミニ・ラバタイプ」（18インチ）、③「18インチカラー・テーブルタイプ」。これらのキャビネットにナムコ「ゼビウス」、コナミ「ロックンロープ」などを組込んで展示する。

データイースト

レーザービデオディスク採用のTVゲーム機とともに、DCシステムの新作カセット二種、占い機をそれぞれ発表展示する。

TVゲーム①「幻魔大戦」=角川映画「幻魔大戦」をテーマとした宇宙戦争ゲーム機で、ソニー開発のビデオディスクを採用したもの。コックピット型にて展示披露する。DCシステム②「プロボウリング」=ボウリングをTV画面でレバー操作によりプレイするもの。③「ラッパッパ」=コミカルもの。占い機④「タロット占い」=①と同じくビデオディスク採用によるもので、TV画面にてコンピューターにより占う。アップライト型にて出品。

日本ゲーム

二機種の新TVゲーム機を発表。いずれも宇宙戦争ゲーム機（名称未定）で、アップライト型とテーブル型にて展示する。

ユニバーサルプレイランド

TVゲーム機、アーケード機を出品。

TVゲーム機①「マウサー」=オスネコがメス

ネコをネズミたちから救出するゲームで、階層状の画面。もう一機種、新TVゲーム機を出品する予定。アーケード機②「ニューラッキークレーン」＝クレーン機でその操作方法が音声にて説明される。③「パニッシュホール」＝パチンコタイプのゲーム機。このほかセガ社ディスペンサーなどを出品する。

リーガル

数社のメーカーのTVゲーム機数機種（未定）を中心に乗物機を出品。信水貿易製走行式乗物機「銀河鉄道」＝「新幹線」を走らせるとともにパネルにて紹介する。

ローラートロン

TVゲーム機の新製品数機種を発表する。

①「シェリー」（仮称）＝コミカルな内容のTVゲーム機で新製品。テーブル型で展示。②「モールアタック・パートII」＝モグラ叩きのゲーム要素はそのままで、絵柄など内容を一変して発表。このほか数機種（名称未定）を展示。

また音に反応してランプが点灯する③「シェリフバッヂ・パートII」も披露する。

アーケードゲーム

アイレム

占い機「アストロクラフト」を出品。

同機は同名の大型コンピューターによる星占いシステムを小型化したもので、蛍光表示管による指示に従ってボタン操作する。占い項目は五項目あり、一週間の運勢を占う。

カトウ製作所

プライズマシンを中心に出展する。

①「ロボットルーレット」＝ロボットの形をしたキャビネットで、電光点滅式ルーレットにより景品が払出される新製品。②「ケンちゃんのスペーストラベル・パートII」＝電動ハンドルによる操作で、宇宙旅行がテーマ。③「ゆかいなどうぶつランド」＝得点に応じてリプレイとなる従来機を改良し、一定得点以上で景品が払出されるようにしたもの。④「まほうつかいエミちゃん」＝クレーンとルーレットの遊びを採用したもの。

カワクス

アーケード機、TVゲーム機、乗物機を各種出品する。

アーケード機①「6ガロン」＝従来メダルゲーム機であったのを景品払出し装置を付けてアーケードゲーム機にしたもの。②「ラッキークレーン」＝クレーン機。

定置型乗物機③「ウマ」④「ゾウ」、いずれも朝日エンジニアリング製。ナムコ⑤〝ハローキティ〟シリーズの「マイバルーン」、⑥「マイボート」、⑦「マイスクール」。

このほか各メーカーのTVゲーム機の新製品を数機種展示し、幅広く取扱い製品を披露する。

関西精機製作所

新作のアーケードゲーム機数機種を発表する。

①「ラッキーストライク」＝ボウリングゲームだが、ピンのかわりに輪があり、輪の中を狙ってボールを投げる（入った輪によって得点が異なる）。

②「クレイシューティング」＝一人用ガンゲーム。美しい背景の中でクレイ射撃を楽しむもので、一位から九位までのランキング表示が付いている。

③「ファイヤーマン」＝消防夫の活躍をテーマとしたゲーム機。昨秋のAMショーで試作機として出品したが、改良を加えてこのほど完成。

④「ストライカー」＝ハンマーで叩くことにより力くらべをするゲームで、パネルにて展示。

こまや製作所

アーケードゲーム機の新製品を披露するとともに、従来機を出品。

①「ワンダーホイール」＝ドームの中に観覧車が回っており、玉が転がってくるミゾを操作して、玉を観覧車に乗せるというゲームで、一定数の玉を乗せると景品が出てくる。新製品。

②「山のぼりゲーム」、③「ロックンロール」、④「お山のクレーン」。

このほか〝こまやおもしろシリーズ〟でディスプレイ効果のある⑤「おおきくなったね」、⑥「おもしろベンチ」などを展示する。

宝化学

アーケード機とイベント用置き物などを出品。

アーケードゲーム機①「おあずけワンチャン」、イベント用②「樫の木モック」＝木にかかっているブランコに〝モック〟が乗っているもの。このほかディスプレイ用のイスや置き物などを展示。

半田機械器具

自動販売機を中心にアーケードゲーム機一機種を発表する。

①「ファンキーマルーン」＝風船自動販売機、②「コットンキャンディ」＝綿菓子の完全自動販売機。

アーケードゲーム機の新製品③「ジャンケンポンゴ」＝ボタン操作により、コンピューターの手と五回ジャンケンをして三回勝つと景品が払出されるというプライズマシン。

明昌特殊産業

アーケード機三機種を出品する。

①「ロッククライミング」＝水鉄砲を使用した山登りがテーマのゲーム。②「ガンアラモ」＝ガンゲーム機、③「おみくじ」＝おみくじ占い機。

友栄

アーケードゲーム機三機種とバッテリー式乗物機一機種を出品。

アーケードゲーム機①「森のゆうびんやさん」＝郵便配達をテーマとしたもの。②「棒たおし」＝運動会の棒たおし競技を採用したもの。③「野球ゲーム」＝野球をゲーム内容にしたもので試作機として展示。④「サファリペット・ミニ」＝バッテリー式の乗物機。

ユニエンタープライズ

占い機を中心に自販機、TVゲーム機、TVゲーム機キャビネットなどを出品する。

占い機①「ピタゴラスの大占術」、②「アストロクラフト」、③「バイオリズムマシン」。TVゲーム機④「デザートダン」＝新製品、⑤「コンピュータークイズ頭の体操」＝カラーモニター使用。自販機⑥「くつみがき自動販売機」。

このほかTVゲーム機用のミニサイズキャビネット⑦「14インチミニ」、⑧「18インチミニ」（新製品）、⑨「20インチミニ」、アップライト型などを展示する。

専業パーツ関係

旭精工

セレクターを中心に各種部品の展示を行なう。

セレクター①「720—A」、②「730—A」、③「AD—80B」、④「AD—81P」、⑤「810—E」（電子セレクター）、払出し機構部品⑥「CAH—1」、⑦「CH—500」、⑧「AES—112」、その他各種のパーツを展示。

エム・アイ・ピー

イタズラ防止基板を中心に各種TVゲーム機用パーツを展示する。

イタズラ防止基板①「スーパースナイパー」＝イタズラされると画面がクリアされる、②「スナイパー31」、③「パルサー1200」。このほか④「7A型レギュレーター」⑤カラーモニターなど。

加賀電子

ゲーム機周辺機器を中心とした出展をする。

①カラーモニター「KZシリーズ」などTV機周辺機器、②コンピューター用12インチカラーディスプレイ＝二百五十六色まで表現可能、③音声発生ユニット「AW—4」。

KアンドU商会

ミニアップライト型キャビネットを中心に、イタズラ防止基板「コインボード」、各種パーツ類を展示する。

フォルテ電子

モニター、パワーサプライ、ボタン、半導体などゲーム機用の各種パーツを出品する。

マイコン&サイエンス

ゲームオペレーター用のレンタル機器管理システムを紹介する。

これは仕入、売上、在庫、販売の管理が容易にできるもので、パソコンとプリンターを使用。

第23回 神奈川・川崎

全国縦断ゲーム場ルポ

上の写真は「京急カジノシルクハット」の店内とアピール効果満点の外装

「川崎カジノシルクハット」のアーケードゲーム機コーナーのようす

京浜工業地帯の中心的な工業都市、川崎は南北に細長い地域でさまざまな工場が集まっている。そのため街を歩く人は、それら工場で働く工員などの労働者がほとんど。国鉄と京浜急行の川崎駅東側一帯が、映画館やデパートなどの集中する繁華街となっており、日曜日ともなれば家族連れを中心に賑わっている。また駅の東のほうに競馬場、競輪場があり、それらのレースがあれば相当な人出となるようだ。現在、国鉄川崎駅前には高層の駅ビルが建設中であり、二年後には同ビルとともに駅前大地下街も完成する運びになっている。また大型SCや高層住宅街が近々建設される予定で、街の通りも石畳ふうにしたり各種の装飾がなされつつあり、川崎は駅を中心にして近代的なイメージの街に生まれかわろうとしている。

駅の東側、とくに映画館街に集中している各ゲーム場は、地下街などが完成する数年後には新しい客層も期待できそうだが、今のところは各店とも常連の労働者が中心客層となっている。ただ国鉄川崎駅にあるロケでは、ほとんどが工場労働者、京浜川崎駅付近のロケではヤングと労働者とが半々で、それぞれ多少の客層の違いはある。この界隈のゲーム場はほとんど全部がメダルゲーム場であり、各店ともメダルゲーム機全盛の頃からメダル機中心の運営を営々と続けてきている。一方、この界隈では昨年からGマシンの横行が目立ち、現在もなお増え続ける傾向にあり、健全な業者ら

メダルゲーム機を重点に"シルクハット"チェーンを展開する㈱マタハリー電気の兵井勝・営業部長。写真は「川崎カジノシルクハット」の事務所にて

データ（順不同）

ゲームショップ・アップル　川崎区小川町14-14、☎044-233-3612、本社＝大和東映㈱（☎0462-74-0674）

川崎カジノシルクハット　小川町4-1、☎211-9217、本社＝㈱マタハリー電気（☎244-4211）

京急カジノシルクハット　駅前本町16-1、☎211-9809、本社＝同上。

ミスゲームセンター　小川町4-17、☎222-5579、本社＝㈲カワサキレジャーコーポレーション（☎544-3577）

プレイランドゴールド　小川町2-12、☎222-0839、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）

お子様プレイランド　小川町1-1、さいか屋屋上、☎211-3111、本社＝㈱ナムコ（☎03-736-1211）

ゲームファンタジア川崎　砂子2-6-26、☎244-1618、本社＝㈱シグマ（☎03-496-5221）

マジックランド京浜川崎　砂子1-2-1、☎222-8048、本社＝同上。

コミヤ屋上遊園　駅前本町8-1、小美屋新館屋上、☎211-2111、本社＝㈱東娯楽（☎03-350-6434）

を苦々しくさせている。あるオペレーターは「Gマシンによる営業には目に余るものがあるが、まだ検挙された例がないようだ。Gマシン設置の店がほとんどなくなったという大阪がうらやましい」と語っていることからも、そのはんらんぶりがうかがえる。

さて「川崎カジノシルクハット」は全営業面積が約三百坪ある大規模なゲーム場で、フロアはメダルゲーム機設置の"シルクハット"、同店運営の㈱マタハリー電気開発による十二人用の大型メダル機「チャレンジカップ」設置の"ミス競艇場"、新TVゲーム機中心の"シルクゲームコーナー"、その他アーケード機の"ゲームショップ"、ビンゴ中心の二階"ビンゴプラザ"、そして対人ゲームフロアと大きく五つのコーナーに明確に分けている。機種も豊富にそろえてあり、TVゲーム機はテーブル型六十五台、アップライト型十一台、コックピット型七台、フリッパーが十二台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機は大型十数台を含む七十数台、対人ゲーム五台、ビンゴ二十二台、総計で二百台強という台数を誇っている。

京浜川崎駅前の「京急カジノシルクハット」は、約五十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約三十台、コックピット型TVゲーム機二台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機四十数台（うち多人数用十台）、計四十五台を設置。黒い天井にあしらった銀色の星がプレイヤーの目を引いている。

この「シルクハット」二店は㈱マタハリー電気の運営で、同社は自社ロケ用大型メダルゲーム機を数機種開発しており、前述の「チャレンジカップ」（実際に水上をボートが走る競艇ゲーム）のほか、オートバイ五台が走る「オートレース」（八人用）などが人気を呼んでいる。この界隈のメダルゲーム場では十年前からメダル一枚二十円という設定で今日まで来ているが、このほど同社と、川崎で二店（後述）を運営する㈱シグマの両社では、話合いにより二月一日から一枚三十円で運営を始めた。㈱マタハリー電気の兵井営業部長は「東京方面では既に三十円の料金で運営しているのに、川崎では二十円のままで来た。十年前当時のメダル一枚二十円は高いという感覚があったが、最近ではそういう感覚はなくなった。そろそろ値上げをと考えていた時に、シグマさんから話があったわけだ。メダルファンは川崎では十年前からの常連客が多く安定しているので、値上げしても最初は少し戸惑うかもしれないが、時がたてばこの料金設定が通常となるだろう」、また「流行に極端に左右されるTVゲーム機などは商売になりにくい面があるが、メダル機は浮き沈みが少ないので商品価値は高い。さらにメダル機はメダルというものを介して楽しむので、現金を直接投入して遊ぶ機械よりも"遊び"の純度が高いと思う」と語る。なお同社はこのほか蒲田に二件、鶴見一軒の計五軒の「シルクハット」チェーンを展開している。ちなみに同社名"マタハリー"はマレー語で"太陽"という意味だそうで、家電関係を本来の業務とする同社にとっては、街を明るくする意味からもふさわしい社名と言える。

メダル機ファンが中心

「ゲームファンタジア川崎」は入口部分をとくに明るくし、客が入りやすい雰囲気になっている。フロアは約六十坪あり、奥半分のフロアに大小のメダルゲーム機を設置。同店の村上店長は「メダル一枚三十円にして日も浅いので、客の反応はまだよく把握できない。川崎では当社ロケとシルクハットさんとの計四店だけが値上げしたのだが、四店とも最新機種と特徴あるメダル機を豊富にそろえているし、常連のメダルファンをつかまえているので営業的にはうまくいくと思う。ただこの料金設定が客に浸透するまでには時間がかかりそうだ。当店ではまとめてメダルを借りて無造作に遊ぶ客は少なく、メダル一枚一枚を大事にしてプレイする人が多いようだ」と語る。同店はテーブル型中心のTVゲーム機四十数台、フリッパー四台、メダルゲーム機は大型七台、ビンゴ六台を含み計六十数台、総機械台数は約百十台。なお同店では、メダルを借りた人には抽選で東京ディズニーランドや後楽園遊園地への招待券を進呈中。

「マジックランド京浜川崎」は約五十坪のフロアがあり、奥の約十五坪

次ページへ続く

上の写真は「ゲームファンタジア川崎」の店内にて、右の写真は同店の村上彰店長

「マジックランド京浜川崎」にて。写真中央の奥にメダルゲーム機フロアが別にある

比較的大きな機械を入口からフロア中央部まで並べている「ミスゲームセンター」

全国縦断ゲーム場ルポ

23 KANAGAWA 川崎

京急カジノシルクハット
コミヤ屋上遊園
マジックランド京浜川崎
お子様プレイランド
プレイランドゴールド
ゲームファンタジア川崎
川崎カジノシルクハット
ミスゲームセンター
ゲームショップ・アップル

京浜川崎駅
京浜百貨店
高島屋ストアー
小美屋
川崎駅東口
京浜急行線
大丸百貨店
岡田屋
田原屋
仲見世通り
砂子通り
駅前大通り
さいか屋
東映
東宝
ロイヤル劇場
グランド劇場
川崎娯楽街
東田公園
スカラ座
名画座
小川町本通り

TVゲームとフリッパーを設置したアーケードゲーム場「プレイランドゴールド」

広大な長方形フロアにゆったりとレイアウトしている「ゲームショップ・アップル」

はメダルゲーム機を設置し、落ち着いた雰囲気の別フロアになっており、この入口には「コンピューターをやっつけろ」と表示。店内の壁には同社チェーンの各ゲーム場のイラストパネルをズラリと掲示。壁は赤、天井と床は青というヤング向けの配色にしてある。設置機種はテーブル型TVゲーム機四十台を中心に、コックピット型TVゲーム機二台、その他アーケード機数台、メダルゲーム機三十数台（うち大型五台、ビンゴ四台）で計七十数台。

「ミスゲームセンター」はフロア面積が約六十坪で、奥フロア約二十五坪が一段高くなっている。設置機械台数は六十数台だが、いろいろなタイプのゲーム機を満遍なくそろえている。テーブル型TVゲーム機約三十台、アップライト型TVゲーム機数台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー二台、プライズマシンなどその他アーケード機数台、大型メダルゲーム機六台、スロットマシン十数台、TVメダルゲーム機数台、ビンゴ八台を設置。同店の店長は「店の前の通りを歩く人がこのところ減ってきたようだし、店内が活況になるのは日曜日だけになった。しかし近々建設されるデパートや駅前ビルによる集客効果は期待できる。当店はほとんどが、店内のどこにどんな機種を設置しているかをよく知っている常連客なので、機械の配置は変えない方針だが、一見客が増えてくれば変えていくべきだろう」と語る。なお同店周辺に「ミス」を冠した名称が多いのは、映画館を含むこのあたり一帯のオーナーがミス興業という会社だからだそうだ。

「ゲームショップ・アップル」は川崎娯楽街と小川町本通りとの二つの通りに面して入口があり、フロアは二つの入口を結んだ長方形で、そのタテの長さは約五十五㍍。一方の入口を入れば、遠くのほうにもう一つの入口が見える。面積は約百坪あり、ゆったりとしたレイアウトだ。メダルゲーム機とアーケードゲーム機をフロア中央部から分けて設置。メダルゲーム機は多人数用六台、スロットマシン（すべて米国バリー社製）二十六台、ビンゴ十台、アーケード機はテーブル型TVゲーム機三十五台、アップライト型とコックピット型のTV機各二台、フリッパー五台、その他数台、計九十台を設置している。なお同店でも運営に当たる大和東映㈱が自社開発による十人用メダルゲーム機「ラッキーローラー」（ルーレット式の絵柄合わせゲーム）を設置し、同機を目玉とした運営をしている。

「プレイランドゴールド」は約二十五坪のTVゲーム場で、テーブル型TVゲーム機二十数台、アップライト型とコックピット型のTVゲーム機を各一台、フリッパー四台、計三十台を設置。フロアが細長いため、両側の壁に沿って各一列に機械を並べている。なお店内一部に一ゲーム五十円のサービスコーナーを設けており、主に中学生の客に好評を得ているという。

このほか二つの百貨店の屋上にロケーションがある。さいか屋の屋上には「お子様プレイランド」があり、その名の通り子どもを主な客層として運営している。乗物機のほか、約二十坪のテント部分と踊り場にゲーム機を設置している。設置機種は定置型乗物機十二台、バッテリーカー三台、テーブル型TVゲーム機十七台、アップライト型TVゲーム機二十台、その他アーケード機十八台。同店の関氏は「高校生以上の層はどうしても街のゲーム場に行ってしまうので、当店は小中学生と親子連れが客層の中心」と語る。また屋上への上り口がわかりにくい建築構造になっていることが、同店のひとつの不利な点でもあるようだ。

小美屋新館の屋上にある「コミヤ屋上遊園」は、屋上部分に乗物機とアーケード機、それに滑り台や輪のくぐり抜けなどアスレチック遊具、室内部分約十坪にTVゲーム機などを設置している。設置機械の構成は定置型乗物機四台、テーブル型TVゲーム機八台、フリッパー四台、その他プライズマシンなどアーケード機十五台で、計三十一台。

川崎駅前のロケはメダルゲーム機が中心になっており、各メダルゲーム場ではメダル機のほうがTV機よりも人気を得ている。これは労働者が圧倒的に多いという土地柄と、各オペレーターがメダル機に重点を置いた運営を展開していることなどによると言えるが、ともかく各店とも常連客をしっかりつかみ、過当競争もなく落ち着いた運営ぶりを見せている。

さいか屋の屋上にある「お子様プレイランド」のテント張りアーケードフロアのようす

小美屋の屋上ロケ「コミヤ屋上遊園」にて、子ども連れのファミリー客と小学生が多い

SEGA

The action starts
when a gorilla plays
a practical joke on the hunter!

Tip Top

セガ・ティップ・タップ

それはゴリラのちょっとした
イタズラから始まった。
絶壁をよじ登り、危険な崖を飛び越え、
ハンターはゴリラを追ってジャングルの
奥へ奥へと進む………

セガ・メダル貸機 — New Dispenser — セガ・両替機

最新のエレクトロニクス技術を駆使した安全設計、用途に合わせてお選びいただける豊富な機種。

DP-15
- 1,000円札、500円(札/硬貨)専用のコンパクト型
- ハイ・スピードなメダル払い出し（メダル100枚、約13秒）
- メダル価格設定が簡単

DP-21
- メダル35,000枚収納できる大容量メダル貸機
- 使用貨幣は1,000円札、500円(札／硬貨)、100円硬貨の4種類
- メダル選択ボタン、両替ボタンがついたDP-21A型もあります。

DP-13A
- ゲーム・コーナーはもちろん、ホテル／旅館のサービス、省力化に最適
- 外部集計ができるコンピュータ／カウンター用外部出力ポート搭載
- 従来タイプにくらべ収納枚数が大幅アップした紙幣収納金庫

DP-05
- 50円プレイのゲーム場に最適なコンパクト・タイプの両替機
- 500円硬貨、100円硬貨を50円硬貨に両替
- 500円硬貨、100円硬貨ともひとつの投入口で受入れる便利な共用タイプ
- 小型ながら硬貨収納枚数は2,000枚 専用台は別売

DP-21 DP-15 DP-13A DP-05

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　東京都大田区羽田1－2－12　電話 03(742)3171(大代表)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3－80－14　電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2－5－3　電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2－5－15　電話092(522)4715(代　表)

それはゴリラのちょっとしたイタズラから始まった
絶壁をよじ登り、危険な崖を飛び越え、ハンターは
ゴリラを追ってジャングルの奥へ奥へと進む……
果してハンターの運命は——

TIP TOP

(セガ・ティップ・タップ)

—あそびかた—

- ハンターをコントロールし，ヤシの実や動物をかわしながらゴリラのいる所までたどりつくと次のシーンへ進めます。
- 川や池そして崖から落ちたり，ボーナス表示が〝0〟になるとそのハンターはアウトになります。
- ボタンを押すとジャンプできます。(穴の中に入った時に限り，ボタンを押している間中しゃがむ事ができ，突進してくるサイをかわせます)
- 高得点でハンターが1人ふえます。

GREAT RICH MAN

（強いカード）JOKER.A.K.Q.J.
10～4.3.
台札より強いとき始めます。
♡4.♧4.2枚以上揃っていれば
一度に切れる。
PASSも出来ます。
後続がなければ流し、
新たに始めます。

大富豪 attack!!

怪獣　メカ蟹

ミニアップロボ

雰囲気一新！売上倍増

お子さまに人気のあるロボット
を形どった全く新しい筐体です。
モニターが内蔵です。
既存の基板交換自由、目が光ります。

〈仕様〉 H1685%・W780%・D580%
重量72kg、ナナオモニター14インチ
〒95 2348

一石二鳥

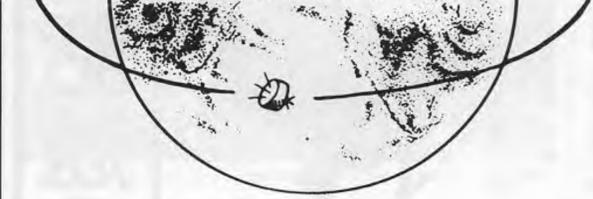
最新の半導体技術VOICE ICを採用した

無人お店番システム

仕様
メッセージ内容……「いらっしゃいませ」「ありがとうございました」
音声出力……MAX2W(音声は可変できます)
検知対象……人間の動き(通常の歩行速度において)
検知機の有効距離…直線距離にて4ｍ
使用場所……本体・検知器共に屋内(水や直射日光が当らない場所)
使用可能温度範囲…10℃ 40℃
使用電源……AC100V 50 60Hz
消費電力……7W
大きさ(横 縦 高さ)…本体240 155 55㎜検知器100 44 37㎜

580 × 120

Q*bert Qollects Quarters!

僕らのヒーローはキューブから
キューブにはねるにつれてキューブの
色を変えてゆく、
キューバートはヘビなどを避け
円盤にのり、ピラミッドの
頂上にもどったり……して、
同一色にすると仕事完了！

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

本　　社　〒108 東京都港区三田3-5-16　TELEX J27181　TEL 03(455)6511(大代表)
品川倉庫　〒140 東京都品川区東品川4-13-4 月島倉庫6F　TEL 03(472)6405(代　表)
大阪営業所　〒556 大阪市浪速区元町2-12-24-106　TEL 06(647)4455(代　表)
名古屋営業所　〒464 名古屋市千種区今池4-1-11 岩田ビル　TEL 052(732)2611(代　表)

トーゴの思想がUSAコースターの歴史を変える

ASTRO COMET

STANDING COASTER

《オハイオ州シンシナチィー、キングズアイランド'84春、オープン予定機モデル》

Astro Comet
SPECIFICATIONS

全　　長	680m
最 高 部	29.0m
最高速度	80.0km/h
定　　員	4人乗×6輌　2編成
電気容量	110kW、220V
設置面積	140m ×30m
PAT. PEND	

Astro Comet II
SPECIFICATIONS

全　　長	425m
最 高 部	25.0m
最高速度	75.0km/h
定　　員	4人乗×5輌　2編成
電気容量	62.5kW、220V
設置面積	155m ×40m
PAT. PEND	

子供達の笑顔はトーゴにおまかせ!!

おかし大作戦　ミスターモグラ　ミュージックペンギン アイスちゃん　ビッグロボ メガロX

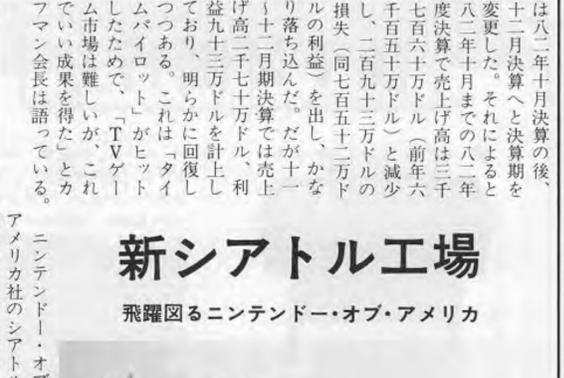
仕様：寸法1.14ｍ×1.1ｍ、高さ1.54ｍ
コインシューター 100円
〒91－24318

仕様：寸法0.85ｍ×1.1ｍ、高さ1.55ｍ
コインシューター 100円
〒91－26038 PAT.PEND.

仕様：定員4名、寸法2ｍ×0.8ｍ、全高1.5ｍ
〒91－16321 PAT. PEND

仕様：定員1名、寸法1.5ｍ×1.5ｍ
上昇時の高さ2.3ｍ、〒91－16321
PAT. PEND.

ゆうえんちのトーゴ 東洋娯楽機株式会社

本　　社／東京都目黒区八雲1-5-7（東娯ビル）〒152 ☎(03)718-6461㈹ テレックス 246-6310
関西支店／京都府京都市下京区寺田通四条下ル（藤井大丸百貨店内）〒600 ☎(075)255-1286
北海道支店／札幌市北区新川三条2-6-20 〒001 ☎(011)763-0611

ヨーロッパAM通信

ウルスター初のCoATAショー

ヨーロッパ通信員 メアリー・オープンショー

〔CoATAは北アイルランド（ウルスター）における初の試みで、二月二日と三日、ベルファストのホテルで開催された。このショーの推進団体は当地の協会であるNIATA。出展社数は三十五社だった〕

小さなショーだからと言って必ずしも面白くないものとは限りません。北アイルランド、ベルファストでのCoATAショーはとても面白く活発だったので、数多くの人びとはヨーロッパのこのシーズンで最良のショーだと語っていました。

出展したのは北アイルランド、アイルランド共和国、そして英国からの各社でした。「ゲームマシン」の読者の方はすでにご存知のように、北アイルランドは英国の西にある島の一部分です。英国からの出展社は、ショー開催の数日前に何年ぶりという大嵐が襲ってきたため、このショーにやって来るのに大変苦労しました。しかし主催者たちの極めて有効な助力と、予定とは異なるルートをとることによって、全社なんとか期日に間に合うことができました。

この原稿を書いている時点では、北アイルランドにまだ英国本土と同じぐらい良い法律はありません。実際ギャンブル機に関する限り、北アイルランドには適切な法律が全然ないのです。でも、あと数ヵ月以内に事態が好転するらしいとのことで、そのためCoATAショーも開かれ、その重点もギャンブル機に置かれたとのことです。

TVG機中心

ほんの数週間前に開かれたロンドンショーで出展した有力なスペインのメーカーの成果が、アミューズメント・ワールド社の小間に展示されていました。同社はウィリアム・ムルホール氏が社長をしている有力なオペレーター兼ディストリビューターです。成果というのは、スペインのメーカーであるインダー社が作った（クレジット式の）小さなギャンブル機で、ムルホール氏はこの小型サイズが気に入っており、技術的にも非常に高度なものだ、と語っていました。かれは他にも「グレンデイル・ラッキーエッグ」機（子どもが大変喜ぶもので、人気があります）や、プッシャー専門業者である英国のハリー・レビー社の作ったいくつかの大変面白いプッシャーを展示しました。アミューズメント・ワールド社は、キディライドと同様にゴーカートも作っており、これらも出品していました。

英国からの三社が一小間を共同で使っていました。そのひとつウィリアムズ・アミューズメント社（ジョン・ヒチコック社長）は、専門分野である再生品の見本を展示しました。ロンドン・プール・プロモーションズ社は、新しいTVポーカーゲーム機、イタリアから輸入した一連の帆用キャビネット、プッシャーに似ているが英国ではオペレーション税のかからない大変面白いゲーム機、そしてプールテーブルを出品しました。プロビンシャル・コイン社はTVゲーム用のミニキャビネットと、同社が扱っている改造の詳細を示していました。

ジョン・ナッサー氏が昨年八月設立したインターナショナル・アミューズメント社が初めて出展しました。同氏は幸先がよく、励みになっていると語っています。同社は幸いなことに英・サミットコイン社製品のディストリビューターなのです。サミットコイン社は米国でかなりの成功を収めており、事実、同社のTVギャンブル機は昨年三ヵ月間続けてニュージャージー州のカジノに置かれている他のどのTVギャンブル機よりも九二%以上もの利益をあげたのです。ナッサー氏の言うには、サミットコイン社の製品の大きなメリットは、TVギャンブル機とスロットマシンなど全機種に使えるコンピューターシステムが使用されているということです。

上の写真はアミューズメント・ワールド社のウィリアム・ムルホール社長（右）とモデルのロバータ・ヒル嬢。中央にスペインのインダー社製ギャンブル機が見えます。右の写真はインターナショナル・マネー・プロセシング・マシン社のセールスマネージャー、トム・ジャクソン氏が米国製紙幣計算機を示しているところです

by Mary Openshaw

44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

ビリヤード、プールテーブルはアイルランドで大変親しまれています。当地でも製造されており、サザン・ビリヤーズ、コンウェイ・ブラザーズ、ヘロンデータ、メイナー・マチックスの四社がそれぞれの製品を出品しました。

英国からの出展

大きな展示会では付属品専門の出展社は見過されがちです。インターナショナル・マネー・プロセシング・システム社は実際は、現金の選別カウントの装置を専門とする大変重要な会社ですが、私はこれまで全然知る機会がありませんでした。同社の主な業務は大銀行にこれらの装置を供給することで、自動機械業界での役割はそのほんの一部にすぎないことを、私はCoATAで知りました。とくに興味深かったのは米国・ブラント社製の紙幣識別機と大きな硬貨選別計算機で、後者は電子回路採用、同時に八種類の貨幣を扱うことができるものでした。

英国の二大ギャンブル機メーカーが重要な小間を設けていました。まずエースコイン社では、同社製品の当地でのディストリビューターであるジョン・コイル氏が小間を担当していました。ここには同社がとくにアイルランドのディスコ・フォーム・レーシング社のために作った面白い競馬TVゲーム機が展示されていました。もう一社、JPM社はベルファストに来るのにとりわけ難儀しましたが、ショー開会に間に合いました。予定された八台のかわりに四台だけ、その他の展示材料はありませんでしたが、同社の努力はその製品に対する多大の関心によって報われました。

アイレム製品

アイルランド共和国のキルデアから来たコインオペレーテッド・アミューズメント社は、データイーストのデコカセットシステムを含め多様なゲーム機を展示しました。同社のマーチン・デンプシー氏は「バーニン・ラバー」に大変人気が出ている、と語っていました。同社は全アイルランドへデータイースト社製品を供給しています。アイレムの新型ルーレットの試作品も出品されましたが、これはクラブ向きでしょう。

アイルランド共和国から出展したもう一社は、ビデオゲームズ（アイルランド）社です。同社の活気に満ちた小間では、アタリ社製「ポールポジション」に関心が集中していました。同機は現在ヨーロッパで明らかに、トップゲーム機となっています。ロンドンのタイテル社からもいくつかの新ゲームが持ち込まれる予定でしたが、嵐のせいでショーに間に合いませんでした。

ノロート社は最近めざましい業績をあげているメーカーです。北アイルランドに本社を持つ同社は事業を拡張し、今や四十人近くのスタッフを雇い、TVゲーム機やギャンブル機を製造しています。ハードウェアもソフトウェアも自社で生み出しており、今や輸出用も期待しています。

米・バリー社とミッドウェー社の製品については、そのディストリビューターであるアイリッシュ・アーケード社が出品しました。インターコースト社は一連のTVゲーム機を、とりわけアイルランドで大変人気のあるTVポーカーを展示しました。

COC社は「マスターパック」を呼び物にしましたが、これはロンドンのショーで補助装置の新製品に与えられる賞を得たものです。これまで同社は改造専門業者でしたが、今ではメーカーに転じています。

CoATAショーはまったく初めて開かれたものですが、アイルランド中から多くの人々が集まりました。ショー自体は明らかに成功し、「あらゆる面で活気を呼ぶもの」と評されました。従ってすでに数多くあるヨーロッパの自動機械ショーのリストに、さらにひとつ新たに加わったことになります。CoATAが引続き催されるだけでなく拡大していくことに、ほとんど疑いがないのですから。

Mary Openshaw

上の写真はJNインターナショナル・アミューズメント社のジョン・ナッサー氏（左）と息子のダニエル氏。下の写真はナロート社の小間にてデ・ミュラン社長（左）とオダネル部長

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国市場は低迷化

それでもバリー社は10%増の利益あげる

米国のゲーム機メーカーは、TVゲーム機ブームにもかかわらずヒット機を生まない限りかなり厳しい状況にあることが、この間の決算状況発表により明らかになっている。

まずバリー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ）はミッドウェー社など一連のバリーグループの親会社であるが、伸悩みながらも好決算を計上した（十二月末決算）。同社の八二年度売上げ高は十二億九千万ドル（前年八億八千四百九十万ドル）で四五%増、利益は九千百万ドル（同八千百七十万ドル）で一〇%増となり、比較的好決算となった。しかしその第四・四半期の内容は売上げ高が二億四千四百八十万ドル（前年同期二億一千七百四十万ドル）と一三%増加したのに、利益は逆に九百二十万ドル（同一千八百三十万ドル）と半分にまで落ち込んでいる。

同社のミューレーン会長は、八二年度後半ゲーム機市場が低迷しているためこういう結果となったが、年度決算としては十分満足できる——と語っている。

アタリ社はCE部で波乱含み

一方、アタリ社を子会社に持つワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社（本社ニューヨーク）も第四・四半期の売上げ・利益六割減少にもかかわらず、全体としては好決算となった（十二月決算）。同社の八二年度売上げ高は約四十億ドルで前年比一四%増、利益は二億五千七百八十万ドルで前年比一一%増となった。このうちレコード音楽出版部門は売上げ七億五千二百三十万ドルで七・四%減、利益五千八百六十万ドルで三二%減となっている。

アタリ社を含むCE部門は大幅にWCI社に貢献しており、売上げ高約二十億ドルで前年比六四%増、利益三億二千三百三十万ドルで一三%増となった。CE部門は売上げでWCI社の五〇%を占め、利益においても最も貢献している。しかしCE部門の第四・四半期の利益はわずか百二十万ドルしかなかったことも指摘されている。この四半期にWCI社の利益は三千三百万ドル（前年同期七千五百八十万ドル）とかなり落ち込んだ。その原因に家庭用TVゲームのカートリッジがあまり儲からなかったこと、業務用TVゲーム機で損失を出したこと——が挙げられている。しかし八三年度前半は家庭用TVゲームで抜本的改善をすること、業務用TVゲーム機はヒット作で安定していることで前年並みの好決算が予測されている。

TVゲームヒットで回復したWMS社とセンチュリー社

一方、ヒット機を出したウィリアムズ社、センチュリー社はこのところ上向きになってきた。まずウィリアムズ社（本社シカゴ）の八二年度決算（九月末決算）は、売上げ高一億三千六百万ドル（前年一億四千九百万ドル）と微増にかかわらず利益は一千六百二十万ドル（同一千九百七十万ドル）と一八%減少した。しかし八三年第一・四半期（十二月末までの三ヵ月間）では売上げ三千七百八十万ドル（前年同期三千四百五十万ドル）、利益四百六十万ドル（同四百三十五万ドル）とやや回復してきた。昨年夏の業界全般の景気後退で低迷したが、「ジョースト」のヒットで好転してきた、とストロール社長は説明している。

センチュリー社（本社フロリダ州ハイアレー）は八二年十月決算の後、十二月決算へと決算期を変更した。それによると八二年十月までの八二年度決算で売上げ高は三千七百六十万ドル（前年六千百五十万ドル）と減少し、二百九十三万ドルの損失（同七百五十二万ドルの利益）を出し、かなり落ち込んだ。だが十一～十二月期決算では売上げ高二千七十万ドル、利益九十三万ドルを計上しており、明らかに回復しつつある。これは「タイムパイロット」がヒットしたためで、「TVゲーム市場は難しいが、これでいい成果を得た」とカフマン会長は語っている。

「パックマン」コピー品をNY連邦地裁が

ロケ先から70台押収

米国のバリー・ミッドウェー社では二月上旬、ニューヨーク州内のロケーションから七十台以上のTVゲームのコピー品が押収されたこと、また無断で「パックマン」などを商品化していた玩具メーカーから損害賠償させることに成功したことを明らかにした。

同社では「パックマン」「ミズ・パックマン」に関し持っている著作権と商標権が侵害されているとして、コピー品の押収命令を出すようブルックリン連邦地裁に申請していたが、申請どおりの命令が出て二月上旬さまざまなロケーションで押収が執行された。その場所はニューヨークのマンハッタン、ブルックリン、クィーンズ、ウェスチェスター、ロングアイランドに及び、「パックマン」らのコピー品七十台以上が押収された。

同様の押収命令を同社は昨年八月以来すでに二度も得ているが、今回はけっこう成果が現われたことになる。これにより、これらのコピー品をオペレートしているロケオーナーならびにコピー品のオーナーを相手どって、さらに強力な訴訟手続きを進めるとバリー・ミッドウェー社は姿勢を固めつつある。

押収されたコピー品の名前はオリジナル品と異なるものが多かったが、裁判所はゲーム内容が本質的に同じものはすべてコピー品として扱ったとされている。

無断で商品化した玩具業者に著作権侵害などで賠償と罰金

一方「パックマン」「ミズ・パックマン」をキャラクターとして使ったクッションについて、バリー・ミッドウェー社はニューヨーク州ブルックリンのコモンウェルズ・トイ&ノベリティ社に商品化権を認めているが、無断で同じようなクッションを製造販売していたブルックリンの玩具メーカーとその三人のオーナーを相手どって訴訟を起していた。

バリー・ミッドウェー社は著作権と商標権の侵害を主張し、被告側は「パックマンのデザインは著作権と商標権の対象とならない」と主張した。この争いに関し、八日間の審理を経てブルックリン連邦地裁は、次のような判決を下した。つまり被告側はバリー・ミッドウェー社に対し十八万ドルの損害を与えた責任がある。よってその非合法的利益を元に戻すため全被告に七万ドルの賠償を命じる。加えて法人被告には十五万ドルの罰金、ひとりの個人被告には七万五千ドル、あとふたりの個人被告それぞれには三万五千ドルの罰金を課す——というものである。

米アタリ社製「ゼビウス」

"自由の連合国"奪還作戦で

米国アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カサール会長）ではTVゲーム機「ゼビウス」が二月七日、ミルピタスにある業務用部門から出荷となった。

もちろんこれはナムコによる製造許諾品。アタリ社によると「ゼビウス」でプレイヤーのソルバルウが敵を迎撃するが、その敵とは「三十二種類」あり、かれらは永く地球に住みつき全能の帝国を作っているのだ——という説明になっている。敵のキャラクターの名称は同じ、また画面上方枠外に「自由の連合国」と書かれているのが興味深い。

Xevious (Atari)

新シアトル工場

飛躍図るニンテンドー・オブ・アメリカ

ニンテンドー・オブ・アメリカ社のシアトル工場については前号のとおり（レッドモットは正しくはレッドモントです）だが、その後この新工場の写真（右）が編集部に届いている。

同社は当初ニューヨークで設立され、シアトルに移ってきた。米国市場へは八一年秋以降「ドンキーコング」を大ヒットさせ、八二年八月「同ジュニア」でさらにヒット、これら両方で十二万台も出荷したと言われている。今年は「ポパイ」がまた順調に出荷されているとのことである。

20%アップで成功CAロビンソン社

12月恒例のショー

米国最大級のディストリビューター、CAロビンソン社（本社ロサンゼルス、ベテルマン社長）で昨年十二月三日、総合的なAM機ショー"第九回西海岸AMショー"が開かれ大成功を収めた。

これはカリフォルニア州南部のオペレーターを対象としたもので、AMOAショー後の新製品など百六十機種を大きなショールームに集めたもの。すでに九回目となり毎年期待されているが、今回は二千三百人ものオペレーターたちが詰めかけた。これは前年比二〇%の増加で、十分成果があったと同社は報告している。

話題のマシン

立体的画面で斜上へ進む
ジャングル探険
セガ社T-12型で「TIP TOP」

ティップ・タップ

ハンターがゴリラを追ってジャングルの奥に入っていくというTVゲーム機「ティップ・タップ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、ローゼン社長）から二月二十五日発売となった。

これはゴリラがイタズラでハンターのテントに火をつけたため、ハンターが怒ってゴリラをやっつけにいくという設定のもので、斜め上から見た立体的画面になっている。ハンターも画面に沿って斜めに進む（斜め四方レバー）。全部で四パターンの構成になっている。

第一パターンはゴリラのいる頂上まで絶壁をよじ登っていく場面で、ゴリラが投げるヤシの実をかわしながら進む。途中サルがしがみついてくるので、サルをジャンプ（ボタン）で振り落とさないと動きが鈍くなる。サル三匹につかまるとアウト。ゴリラのいる所にたどりつけば次のパターンへと進む。第二パターンは池に落ちないよう細い道を通り、道のない部分はジャンプして進む。ヘビやサソリに触れるとアウト。第三パターンは凍りついた池の表面で、池に落ちる穴と地面を掘った穴とが数ヵ所にある。サイが突進してきた時、地面の穴に入ってボタンを押すとしゃがんでサイを避けることができる。第四パターンは川に浮かぶカバや魚に飛び移りながら、向こう岸に渡る。各パターンにタイマー（五千からゼロまで減っていく）表示があり、ゼロになればアウトだが、クリア時に残った数字は得点。ハンター三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。

同機はパネルの着脱が簡単、結線部はハンダ付け不要の差込み式で基板交換が容易、大容量の電源、軽量などの特徴を持つ特製テーブル型キャビネット「T－12」を採用。

定価はテーブル18㌅型で五十六万円。

日物から発売の「雀豪」
3人麻雀で対局

三人麻雀を内容としたTVゲーム機「雀豪」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から二月二十日発売となった。

これは麻雀ゲームを1プレイヤー対2コンピューターで対局するもので、タイマー制でなく持ち点数によってゲーム終了となる方式を採用している。

画面は手前にプレイヤー、左右両側にコンピューターの碑がそれぞれ並ぶ。プレイヤーが東家、右側が南家、左側が西家からゲームが始まり、ツモ、捨碑などすべてボタン操作で行なう。捨碑の時は「ステハイセヨ」の文字が表示され、五秒たつと赤く点滅し、さらに五秒たっても捨碑しないと、自動的にツモ碑が捨てられる。ポン、カン、リーチ、ドラ（ネクスト）、ナキタンなどがあるが、チーはできないことになっている。また「二万」から「八万」までの碑は除かれている。

持ち点は最初各四千点。ゲームは三局までできるが、プレイヤーが0点になるかまたは相手が八千点以上になるとゲーム終了となる。プレイヤーがトップになった場合、相手のどちらか一方が四千点以下だとリプレイ一回、相手が両方とも四千点以下だとリプレイ二回、またプレイヤーが役満であがった場合は無条件でリプレイ十回がそれぞれできる。

テーブル18㌅型で定価四十五万円。

雀豪

巨人軍マークつきで
リリーフカー
朝日から「ヘルメットカー」も

リリーフカー

ヘルメットカー

朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）から同社"スポーツシリーズ"のバッテリーカー「リリーフカー」と「ヘルメットカー」が発売となっている。

「リリーフカー」は後楽園球場で使用されているリリーフカーをモデルにしたもので、フロント部分についているYGマーク、および側面のペットマークの使用権を同社が得て製造。本体は野球のボールをデザイン化して白色が基調になっており、座席後部のパトライトが作動中に点灯する。二人乗り。定価四十六万円。

「ヘルメットカー」は野球のヘルメットの中に乗るもので、赤、青、黄の三種類ある。小型で一人乗り。定価三十六万円。

両機種ともタイマーは六十秒、九十秒、百二十秒に切替可能。作動中電子メロディーが流れる。

なお「リリーフカー」一台と「ヘルメットカー」三台（三種類）、それに野球のダイヤモンドをかたどった柵（五㍍×四㍍）とのセット販売（定価百九十五万円）もある。

話題のマシン

ローラースケートをはいた
ピエロの冒険
デコカセット「スケーター」発売へ

ローラースケートをテーマとしたDCシステムのTVゲームカセット「スケーター」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から二月十七日発売となった。

これはローラースケートをはいたピエロが、障害物をまたぎながら道路を滑っていくゲームで、八方向レバー（上下方向とも前進で、上方向はスピードアップ、下方向はスピードダウン）とボタン（足を開く）を操作する。障害物にはビルや家、トラックなどがあるが、それらはピエロより相当小さいため、プレイヤーは"ガリバー"のような雰囲気を楽しめる。

ボタン操作によりピエロは足を開いて障害物をまたぐが、連続してまたぐ場合はボタンを繰り返して押す。家やビルなど動かない障害物に足が触れると、画面左下に表示されているスケート靴（全部で九個）が一つ減る。スケート靴全部がなくなればアウトだが、動物などの動く障害物をまたぐと靴一つが増える。途中で現われる"パワーブーツ"をはけば、ピエロは歩いて障害物を踏みつぶしていく（この時動かない障害物を踏むと一つ四百点の高得点になる）。道路の端や動く障害物に触れるとアウト。こうして最終地点まで進むと一パターンクリアとなり、残ったスケート靴が一つ五百点として得点に加算される。パターンは全部で八パターンあり、パターンを追うごとにコースの形状が変わっていき難しくなる。

得点は家、ビル、トラック、塔、旗が各五十点、サル、鳥、ボールが各百点、犬、ヘビ、丸太が各二百点。ピエロ三人アウトでゲーム終了だが、二千点以上で一人追加される。

テープ単価四万三千円。

DCシステム本体と「スケーター」画面

レバーを弾いて犬を飛び上げ
ビスケットまで
宝化学の「おあずけワンチャン」

宝化学㈲（本社東京、山田孝良社長）からアーケードゲーム機「おあずけワンチャン」が発売されている。

これは犬が坊やの持つビスケットを狙ってジャンプするもので、ボックス内の左側に坊や、右側に犬がいる。坊やはビルのベランダにいて、一階から時間経過とともにビルの上まで上がっていくが、途中各階で十数秒間停止する。その間にレバーを弾いて犬をジャンプさせ、うまくビスケットに食いつく（犬の口とビスケットが同じ高さになる）と、上部のハートが点滅すると同時に犬の鳴き声がして得点となる。得点は上部に上がるに従って高くなりデジタル表示される。なおレバーは何回でも弾くことができる。

ゲームはタイマー制で一回六十秒。タイム内に一定得点（切替可能）を得るとリプレイとなり、さらに高得点（切替可能）になると、ボックス内左側の筒に入ったカプセルが景品として払出される。ゲーム中に「ギンギラギンにさりげなく」の軽快なメロディーがBGMとして流れる。

定価四十万円。

おあずけワンチャン

ネコ、ヘビの追跡をかわし
食物運ぶネズミ
中央リース「ファニーマウス」

ネズミが食べ物を巣に持ち帰るというTVゲーム機「ファニーマウス」が、中央リース販売㈱（本社東京、桝本哲夫社長）から一月下旬発売となっている。なお西日本については、パサデナインターナショナル㈱（本社大阪府箕面市、細井久平社長）が総発売元となって販売。

これはネズミの"ファニーマウス"がネコとヘビの追撃を避けながら、食べ物を自分の巣へと運ぶゲームで、画面は迷路状。全部で五パターンあり、各パターン終了時にスロットゲームがある。

食べ物にはリンゴ、ナス、キノコ、魚、肉などがあり、画面各所に散らばっている。それらを計九個、巣の中に運び込むと一パターン終了。ネコとヘビをやっつけるには①数ヵ所にある水槽の上をマウスが通過するとそのフタが開くので、誘い込んで水槽に落とす（ヘビを落とすと画面上のネコは全滅する）、②ボタンを押すと黄色い風船爆弾がセットされ、敵が風船に近づいた時に再度押すと爆発する（一パターンで五回使用可能）、③最上部の岩に触れると岩が最下部まで落下し、途中にいる敵をつぶす、④マウスしか通れないスライド板に乗り反対側へ移動すると、追ってきた敵は通路がなくなり落下する――などの方法がある。スロットは三つの窓にマウスがそろう（ボタン操作）と一ゲームリプレイ。マウス三匹アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一匹追加となる。

基板販売のみで定価九万八千円。

ファニーマウス

時計じかけのハート美人　連載⑦

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩　哲
（題字・遠藤嘉一）

自動販売機発想の原点

必要は発明の母

必要は発明の母という。古今東西、人類の進歩に貢献したとされる様々な文明の利器は、そのほとんどが必要に迫られて生み出されたものである。

遠藤嘉一が衛生ゴム製品の自動販売機を考案したのも、新妻の切実な訴えがあってのことである。つまり妻の代わりとなって避妊具を販売してくれる者（モノ）の存在を、誰よりも痛切に必要としていたのは嘉一にほかならない。

嘉一が考案した自販機は、古時計のゼンマイとカムを応用したもので、開発に六ヵ月もの歳月を要している。完成したのは大正十二年のことである。

当時の嘉一は、外商から帰宅すると古時計を分解して自販機の試作に没頭していたという。

ここで自動販売機のいくつかの点に是非とも触れておかねばならない。

まず我が国の自動販売機の歴史だが、明治二十三年には自動販売機に関する発明が特許されている（特許八四八号、明治二十一年出願）。そして明治三十七年には、切手と葉書を販売する木製の自動販売機が俵谷高七の手によって作られているのである。ちなみにこの切手と葉書の自販機は、実物が現在も通信博物館に陳列されている。

幼くして丁稚奉公に出、以後、金つば屋、バーテンダーと生きるためにいわば場あたり式に職を選んできた嘉一にとって知る由もない自動販売機の歴史と知識。

果して嘉一は自動販売機を、何をヒントに考え出したのだろう。

この点について嘉一の記憶は定かではない。また当時一緒に仕事をしていた弟の百治も知らないという。

以後は筆者の推察である。

大正十年前後の一般家庭において、自動的に作動しているものは柱時計だけである。一度ネジを巻いておけば一日や二日は規則正しくリズムを刻みつけていく。家人が寝ていようが、放置しておこうが勝手に針は回っていく。

その針を動かしているのはゼンマイである。嘉一はゼンマイを動力源に何かできないだろうかと考えた……。

たとえば鳩時計の、一定の時間になると鳩が飛び出す仕かけを利用して、衛生ゴム製品が出るようにする。

またゼンマイの伸縮作用を、カムを利用して円周運動に変え、それにベルトを組み込み一コマずつ送るようにする。今日のオートメーション工場のベルトコンベアーに近いものである。

大正12年に遠藤嘉一が考案した自動販売機の外観略図(左)と構造図

歴史の真実

こうした試行錯誤の結果、ようやく完成したのが図にある自動販売機である。（参考までに、本稿のタイトル『時計じかけのハート美人』は、この自動販売機にちなんでつけたものである）

今の時代だからこそ、やれ特許だ、著作権だといった権利が確立されているが、当時の嘉一にとって特許権などという言葉すら知る由もなかった。

おそらくそれを申請していたならば、嘉一はまったく別の人生を歩んでいたに違いない。

「もしあの時、ああしていれば……。この道を選んでいたら……」という悔いのくり返しが人生である。

まさに〈クレオパトラの鼻、それがもう少し低かったら地球の表面が変わっていたろう〉（パスカル）――これこそ人間の歴史なのではあるまいか。

しかし、よしんば嘉一が特許のことを知っていたとしても、彼はその道を選ばなかったのではないか。

今回、自動販売機の歴史を調べていると〈一九二三年（大正十二年）になると当時マンガで人気のあった「のんきな父さん」を型どったバラ菓子自動販売機が製作された〉と〈自動販売機の技術〉という資料に出くわした。特許庁が編集している本である。しかも、この自動販売機が大正十五年までに一千台も普及したというから驚きである。

なぜなら『ノンキナトウさん』（麻生豊・作）の連載が始まったのは大正十三年一月からで、関東大震災の翌年、「みんなを力づけるような漫画を描かないか」と、当時の報知新聞編集長・高田知一郎が麻生に依頼したのである。連載が始まってしばらくは日曜漫画の扱いであった。

だから大正十二年に、〈当時マンガで人気のあった『のんきな父さん』を型どったバラ菓子自動販売機〉など作れる道理がないのである。

たかが一年や二年くらいの差、目くじら立てることもないという読者がいたら、それは大きな誤りであると指摘しておきたい。

別に嘉一に与するわけではないが、彼はゴム製品自販機を作った翌年（大正十三年）に、わが国初の菓子自動販売機を作っているのである。

後章に触れるが、当時人気のあった『正ちゃんの冒険』（大正十二年十月二十日から同十四年十月三十一日まで朝日新聞に連載。作者は樺島勝一。アメリカの連続漫画のスタイルを日本に本格的に持込んだものとして人気を博した）を使って、看板兼用の菓子自動販売機を作っているのだ。

大正十二年に『ノンキナトウさん』の自販機が作られているとしたら、まさに「クレオパトラの鼻をペチャンコにして」歴史をやり直さねばならない。

くどいようだが『ノンキナトウさん』の連載は大正十三年、関東大震災でダメージを受けた国民を力づける意味でスタートした。嘉一の『正ちゃんの大冒険』の自販機は、震災後、看板兼用菓子自動販売機と銘うって、日本全国をエリアに販路を拡大しているのである。

実用的自販機の元祖

遠藤商店の店頭に設置した自動販売機は、嘉一が相像した以上に好評であった。

当時、ハート美人製品を一ダース十七銭で仕入れ、五十銭で売ったのだが、自販機で一日に五ダース以上も売れたという。差し引き一円五十銭を越える利益である。一ヵ月にして四十五円あまり。ゴールデンバットという煙草が五銭、うどん一杯二銭五厘の時代、自動販売機の売り上げだけで遠藤嘉一宅の所帯がまかなえたのである。

嘉一の次のような言葉に、当時の遠藤商店の様子がよく表われている。

「何しろ一ダース売れば三十三銭の利益がありましたからボロ儲けでしたね。三ダース売れたら夫婦が一日食っていける、二ダース売れたら店の家賃が払えるという結構な機械でした」

原価一ダース十七銭は同じだが、薬局では三十五銭で売られているものである。それを五十銭で売っても、一日に五ダース以上売れたというのだから、嘉一の考案した自販機がいかに人気を博していたかがわかるだろう。

もっとも当時の嘉一の本業は医療器機卸業であり、自販機を本格的に普及させる考えはなかった。

自販機の普及に注力するのは翌年の大正十三年になってからである。関東大震災で壊滅状態の東京地区を、ほのぼのとした漫画『正ちゃんの冒険』を看板にした自販機で席巻するのである。

朝日新聞に連載された4コマ漫画「正ちゃんの冒険」（大正12年10月～14年10月）から。遠藤氏の自販機もこの漫画を一部利用した

遠藤嘉一の業績や功績に触れた新聞や雑誌を読むと、必ず〈我国で最初の自動販売機を考案した〉というくだりがある。

しかし、正確には〈我国で最初の実用的な、省力化を目的とした自動販売機を考案した〉と言いかえるべきであろう。

そう訂正したからといって嘉一の功績に何らキズがつくものではない。自販機発想のオリジナリティ、以後の応用力など（自動販売機からアミューズメント機械への転換などについては後章にゆずる）嘉一は紛れもなく我が国における自動販売機の先駆者なのである。

自販機開発の協力者

嘉一の自動販売機考案に関して忘れてはならない人物が二人いる。いや正確には三人だが、開発の動機を与えた新妻については触れたので除く。

そのうちの一人は弟の百治であることは自明だが、もう一人、兄の左一（故人）が重要な役割を果しているのである。

自販機の内部構造については、先天的な器用さを持つ嘉一のアイデアで何とか試作にまでこぎつけたが、さて問題は外観である。いかに見栄えがよく、客を魅きつけるものにするか。

左一は大工である。木を使っての工作はお手のものだ。幾つかの試作をした後、左一は店頭用ディスプレイとしても、また〝モノを売る不思議な機械〟としてインパクトを与えうるパッケージとしても通用する自販機の外観を作り出した。

この我が国初の実用自販機は、木製で、その点でデザイン、工作面で制約がある。しかし構造といい外観といい非常にシンプルである。筆者の知る工業デザイナーの説によれば、機能的に優れたモノ（製品）は、デザイン的にも優れたモノが多いという。つまり〝シンプルイズベスト〟になるというのだ。ものを極めれば極めるほど簡素になる――。何やら人生の永遠の真理を語っているように思えてならない。

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.15

矢飛圓方

本の話 ⑦

二度三度と重ってくるとわれながら書くのに気がひけてくるってえもんだが、殆んどビョーキと言われても演題はまず初めに書かざあなるめえ。

毎度お馴染みのチリ紙交換ではなくって。

『書物交遊録』長部日出雄著 発行所 PHP研究所 九八〇円

副題が——本を読む、人を読む——であり、著者がその本をどのように読んでどういう感じをもったかだけではなくて、著者はここでとりあげている本の作者と知り合いであり、その本の作者の生活あるいはその本の作者の行動とか仕種のなかからその作者の特徴を的確にしかも著者の暖かい眼差しのもとに描写をしているのが他の本だけによる本の話とちがう。（難かしくいうのが好きな人の用語では本だけによる本の話とは純粋批評とかテクストクリティークとかになっているようだ）

もう少し話をすれば、野暮になっちまうけどこういうことだぜ。本だけによる本の話ってえのは、本を机に向って読む、勿論寝転んで読んでも電車の中で読んでも喫茶店で読もうが飲屋で読もうがこの本の中に出てくる長部日出雄のように女郎屋の蒲団の中で読もうが、もっとも当世風に言うとトルコになるのかしら、てことになるとトルコには女郎屋のように泊りがないから一寸困るのだろうが、ま閑話休題、要するに本を読んだ後で本の本文についてだけ厳正に客観的に（客観的な立場という偏見というのが勿論正解だけど、この立場にたつ人たちほどそういう迷信を盲信してるってことよ）批評する。この仕事には本と鉛筆さえあれば事が足りる。

本だけではなくって、人を読む、人を読むことを通じて本を読む、本を読むことを通じて人を読むってことになると、この仕事には本と鉛筆だけではなくて、その本の作者とある日ある時あるいはある時代生活をともにするための莫迦にならぬモトデと時間が費消されることになるのだが。

この著書はやはりそのモトデがかかっただけの成果を確実にあげている。

本だけではなくて人を読むことを通じてこの本には人の世に対する著者の懐の深さと本の読みの一層の深さをさりげなく鏤めるという効果をあげることになってしまった。

二十人の作家たちについてこの本では語られている。

吉行淳之介
野坂昭如
田中小実昌
色川武大
五木寛之
井上ひさし
赤瀬川原平
小林信彦
筒井康隆
佐藤愛子
田辺聖子
後藤明生
高井有一
野呂邦暢
水上勉
葛西善蔵
石坂洋次郎
山口瞳
木山捷平
内田百閒

の作家たちであり、著者によれば——雑誌に発表したもののほか、文庫の解説が多いが、本として一貫して読めるよう、重複している部分を削り文章にもほんの少しだけ手を加えた。

この本で語った二十人の作家に、ぼくはさまざまな影響と刺激をうけたほかにもう一人、小さいころから絶えず意識してきた小説家がいるのだけれど、その人と作品については、別に本を書きつつあるので、興味がある方は、そちらのほうも読んでいただければ幸いだ——ということだが、もう一人の作家というのは太宰治であり、別の本とは、多分、『神話世界の太宰治』平凡社刊 一四〇〇円 のことであろう。

この本の末尾にははからずも〈観客席と現実のあいだ〉——読書と私——という章があり、そこで長部日出雄がごく幼少の頃から文字が読めその頃どういう処でどういう風にしてどんな本を読んだかからはじまって、長部日出雄の生活と本の関係について大学の頃まで順をおい几帳面に触れられているのだが、この『書物交遊録』でもうひとつ面白いこととしては、この末尾の——読書と私——以降の長部日出雄の生活、大学を出てから読売新聞社に入社しどんな生活をしながらどういう仕事をしたのか、その後フリーのライターになり、東京、弘前、東京と住む場を変え、その間に『津軽世去れ節』で直木賞を受賞しているのだが、その頃の暮しぶりとか、その暮しの中でそれぞれこの二十人の作家たちがその時時に長部の生活と交叉したり、あるいは、束の間、綯い交ぜになるのであり、その時その時代の点綴をそれはそれぞれ驚くほど人生の機微をついたものであるのだが、それを時には順をおって、場合によってはフラッシュバックさせることによって、丁度一時代昔のフランスのヌーヴェル・バーグの小説を読むような手順と言えばいいのだろうか、そういう作業をすれば、と書くとさも難かしそうになりわれながら厭になっちまうのだが、この本を読みすすんでいるうちに、こういう作業はむしろ無意識といってもいいほど自然に楽な姿勢のなかでなされっちまうのだが、そこに長部日出雄がどういう暮しをおくっているのかそれらの本たち人たちの中から泛んでくる仕掛になっている。

ただ長部日出雄の奥さんとの関係だけがもうひとつはっきり出てないじゃないかと外野席から声がかかったのだがね。

だけど二十人とは守備範囲が広いぜ、俺、俺っていえばさ、この中ですべての著作を丹念に読んでいる作家は八人、興味をもって可成の作品を読んでいる作家が五人、一寸読んだが後は全然読む気がしない作家が四人、残りの三人は作家の名前を見ただけで見る気がしないってことになるが、長部日出雄は守備範囲が広く律儀な読み手であるぜ。やはり思考が長い意味で若く撓やかで柔軟であるのだ。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

JAPANESE MANUFACTURERS

The list below has in order, from the top: Name of company / Address of head office or overseas operations department / Phone number / International telex number / Name of president / Person in charge of overseas operations or exports. Japan's manufacturers of arcade games and kiddie rides are listed. Part of kiddie ride manufacturers are also manufacturers of amusement park facilities. Distributors dealing with the products of those manufacturers are also listed. For want of space, parts suppliers are not listed.

VIDEO GAMES

ALPHA INDUSTRIES INC.
Marumoto Bldg., 2-17-11, Jiyugaoka,
Meguro-ku, Tokyo 152
(03) 723-6315
Telex: J 26711 ALPHAINT
K. Takahashi . . . . president

CHUO L.H. CO., LTD.
3-33-5, Nakano, Nakano-ku,
Tokyo 164
(03) 380-2061
T. Masumoto . . . . president

CORELAND TECHNOLOGY INC.
6-2-18, Honcho, Tanashi
Tokyo 188
(0424) 67-2111
Telex: 282-2377 HOEI J
K. Matsuda . . . . president

DATA EAST CORPORATION
3-9-5, Minami-Ikebukuro, Toshima-ku,
Tokyo 171
(03) 988-2571
Telex: J 29498 DATAEAST
T. Fukuda . . . . president
H. Chosokabe . . . . assistant manager

IREM CORP.
1-3-29, Nishiotsuka, Matsubara,
Osaka 580
(0723) 33-5451
Telex: J 63074
T. Takashima . . . . president
M. Sasatani . . . overseas business manager

JAPAN LEISURE CO., LTD.
5-24-9, Kamiyohga, Setagaya-ku,
Tokyo 158
(03) 420-2271
Telex: JALECO J 27891
Y. Kanazawa . . . . president
O. Asari . . . . export manager

KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
Osakaekimae Forth Bldg., 1-11-4, Umeda,
Kita-ku, Osaka 530
(06) 345-2456
Telex: 523-3186 KONAMI J
K. Kozuki . . . . president
K. Hiraoka . . . . export manager

LOGITEC CO., LTD.
3236-1, Kameino, Fuzisawa,
Kanagawa Pref. 252
(0466) 81-8811
Telex: 3862335 LOGICO J
S. Kikuchi . . . . president
M. Tominaga . . . . . . export dept. chief

NAMCO LTD.
Asahi Bldg., 5-38-3, Kamata, Ota-ku,
Tokyo 144
(03) 736-1211
Telex: 246-8521
M. Nakamura . . . . president
R. Hashiguchi . . . overseas division director

NIHON BUSSAN (NICHIBUTSU) CO., LTD.
1-12-9, Tenjinbashi, Kita-ku,
Osaka 530
(06) 353-5211
Telex: 523-6891 NCBCOL J
S. Torii . . . . president
M. Hotta . . . . export manager

NINTENDO CO., LTD.
60, Fukuine, Kamitakamatsu-cho,
Higashiyama-ku, Kyoto 605
(075) 541-6111
Telex: 5422194 NINTEN J
NINTENDO LEISURE SYSTEM CO., LTD.
1-22, Kanda-Suda, Chiyoda-ku,
Tokyo 101
(03) 254-1647
Telex: 2225144 NINTOK J
H. Yamauchi . . . . president
S. Todori . . . . export manager

NOMA ENTERPRISES CO., LTD.
5-12-4, Shiba, Minato-ku,
Tokyo 108
(03) 451-3078
Telex: 25846 NOMA J
T. Noma . . . . president
R. Furuta . . . . export manager

OMORI ELECTRIC CO., LTD.
3-3-2, Inadaira, Musashi-Murayama,
Tokyo 190-12
(0425) 60-3121
Telex: 2842326 OMORI J
K. Omori . . . . president
E. Murakami . . . . sales manager

ORCA CORP.
Shinjuku NS Bldg., 2-4-1, Nishi-Shinjuku,
Shinjuku-ku, Tokyo 160
(03) 345-1901
Telex: 24-66534 ORCA J
S. Okamoto . . . . president

ROLLER TRON CORPORATION LTD.
2-20-1, Nishiwaseda, Shinjuku-ku,
Tokyo 160
(03) 204-0469
Telex: (0) 2324581 ROLLER J
S. Mori . . . . president

SAMMY INDUSTRIAL CO., LTD.
1-15-1, Higashi-Ikebukuro, Toshima-ku,
Tokyo 170
(03) 986-8911
Telex: 272-3345
H. Satomi . . . . president

SANRITSU ELECTRONICS CO., LTD.
2-6-23, Chiyoda, Sagamihara,
Kanagawa Pref. 229
(0427) 52-7701
Y. Akutsu . . . . president
T. Komatsuzaki . . . . . . managing director

SEGA ENTERPRISES LTD.
1-2-12, Haneda, Ohta-ku, Tokyo 144
(03) 742-3171
Telex: J 22357 SEGASTAR
D. Rosen . . . . president
H. Nakayama . . . executive vice-president
M. Murakami . . export marketing manager

SHIN NIHON KIKAKU (SNK) CO., LTD.
1-45, Higashi-Mikuni 6-chome,
Yodogawa-ku, Osaka 532
(06) 396-1621
Telex: 523-6785 SNKCO J
E. Kawasaki . . . . president
J. Nakanouchi . . . . export manager

SHOEI CO., LTD.
4-3-9, Tenjin, Fuchu, Tokyo 183
(0423) 66-2664
Telex: 2832-548 SHOEI J
K. Tada . . . . president

SIGMA ENTERPRISES INC.
Daini Fuji Bldg., 13-11, Udagawa,
Shibuya-ku, Tokyo 150
(03) 496-5221
Telex: 0242-2266 SIGMA J
K. Manabe . . . . president
T. Hagiwara . . . . executive vice-president

SUN ELECTRONICS CORP.
103, Mizuho, Kochino, Konan
Aichi Pref. 483
(05875) 5-2201
Telex: J 4573-187 SUNELC
M. Maeda . . . . president

TAITO CORP.
2-5-3, Hirakawa, Chiyoda-ku,
Tokyo 102
(03) 264-8611
Telex: 22931 EPTRA J
M. Kogan . . . . president
A. Nakanishi . . . . managing director
H. Takashima . . . . export manager

TEHKAN LTD.
41, Higashimatsushita-cho, Kanda,
Chiyoda-ku, Tokyo 101
(03) 256-0371
Telex: 27174 TEHKAN J
T. Kakihara . . . . president
N. Osada . . . . . director of overseas dept.
K. Nakata . . . . manager of overseas dept.

UNI ENTERPRISE CO., LTD. (OVERSEAS DEPARTMENT)
Umemura Bldg., 3-24-3, Yoyogi,
Shibuya-ku, Tokyo 151
(03) 370-0331
Telex: 852821 UEPCOL J
Y. Tamate . . . . president
O. Watanabe . . . . Asst. Mngr./Ovs. Dept.
H. Nishihara . . . . Ovs. Dept.
K. Yamashita . . Shipping Mngr./Ovs. Dept.

UNIVERSAL CO., LTD.
1-7-7, Horidome, Nihonbashi, Chuoh-ku,
Tokyo 103
(03) 661-0330
Telex: 27348 J
K. Okada . . . . president
Y. Nakayama . . . . export manager

UNIVERSAL PLAYLAND CORPORATION
3-4, Kajimachi, Kanda, Chiyoda-ku,
Tokyo 101
(03) 252-7965
H. Sagiya . . . . president

VOLT ELECTRONICS CO., LTD.
2-2, Ogawa-cho, Kanda, Chiyoda-ku,
Tokyo 101
(03) 295-9311
T. Ohseto . . . . president

ARCADE GAMES

HANDA KIKAI KIGU CO., LTD.
589-124, Nishikikyo-cho, Hakodate,
Hokkaido 041
(0138) 49-1155
T. Handa . . . . president

KANSAISEIKI SEISAKUSHO CORP. (KASCO)
3, Mameda-cho, Nishi-Kyogoku, Ukyo-ku,
Kyoto 615
(075) 311-9245
K. Furukawa . . . . president

KATOU MFG. CO., LTD.
6-24-13, Kita-Karasuyama, Setagaya-ku,
Tokyo 157
(03) 307-1221
I. Kato . . . . president
T. Memezawa . . . . business manager

YUEI CO., LTD.
3-7-5, Misaki-cho, Chiyoda-ku,
Tokyo 101
(03) 263-9421
H. Uchida . . . . president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING CO., LTD.
1387-2, Tannoa, Misaki-cho, Sennan,
Osaka 599-03
(07249) 4-0783
J. Sahara . . . . president
A. Fujiwara . . . . managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki,
Kanagawa Pref. 211
(044) 722-6141
S. Ono . . . . president
S. Yano . . . . managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
1-8-23, Minami-Ikebukuro, Toshima-ku,
Tokyo 171
(03) 986-5331
S. Nakamura . . . . president

KATO AMUSEMENT INDUSTRY
1-2-11, Sawaragi-Nishi, Ibaragi,
Osaka 567
(0726) 35-1886
S. Kato . . . . president

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho,
Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-14
(0471) 91-4151
Y. Masago . . . . president

MEISHO CO., LTD.
19-9, 7-chome, Ebie, Fukushima-ku,
Osaka 553
(06) 458-3557
Telex: 524-2883 MEISHO J
M. Okamoto . . . . president
T. Iwai . . . . export manager

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
1-53-2, Suzuki-cho, Kodaira,
Tokyo 187
(0423) 43-2851
K. Hashimoto . . . . president

NIHON GORAKUKI CO., LTD.
2-22-4, Minami-Aoyama, Minato-ku,
Tokyo 107
(03) 402-7311
K. Endo . . . . president
S. Endo . . . . vice-president
M. Yoshino . . . . managing director

NIPPO SANGYO CO., LTD.
2-43-13, Izumi-cho, Suita,
Osaka 564
(06) 386-1211
K. Tanaka . . . . president

OHKURA INDUSTRY CO., LTD.
1-1-29, Kusaka-cho, Higashi-Osaka,
Osaka 579
(0729) 84-6363
O. Ohkura . . . . president

OKAMOTO MFG. CO., LTD.
3-6-21, Sagisu, Fukushima-ku,
Osaka 553
(06) 451-6156
A. Okamoto . . . . president

OSAKA TENT CO., LTD.
1-1-25, Mitsuya-Naka, Yodogawa-ku,
Osaka 532
(06) 309-8581
M. Tomonaga . . . . president

SANSEI YUSOKI CO., LTD.
1-13-18, Esaka-cho, Suita,
Osaka 564
(06) 385-5621
K. Maeda . . . . president

SENYO KOGYO CO., LTD.
1-13-15, Motomachi, Naniwa-ku,
Osaka 556
(06) 632-1051
S. Yamada . . . . president

SHINSUI TRADING CO., LTD.
Sankyo Bldg., 1-3, Kojimachi, Chiyoda-ku,
Tokyo 102
(03) 263-5281
H. Morikawa . . . . president

TASKO CO., LTD.
3-17-2, Honkomagome, Bunkyo-ku,
Tokyo 113
(03) 827-6741
M. Uehara . . . . president

TOYO GORAKUKI CO., LTD.
TOGO JAPAN INC.
1-5-7, Yagumo, Meguro-ku,
Tokyo 152
(03) 718-6461
Telex: 246-6310 TOGO J
T. Yamada . . . . president
K. Yamada . . . . vice-president

DISTRIBUTORS

ESCO TRADING CO., INC.
3-5-16, Mita, Minato-ku,
Tokyo 108
(03) 455-6511
Telex: J 27181 ESCOFE
K. Mori . . . . president

KAWAKUSU CO., LTD.
2-34, Kawamata, Higashi-Osaka,
Osaka 577
(06) 787-1881
S. Kawakusu . . . . president

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

JAMMA Expels Three Companies From Membership

On January 28, the Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA: president Masaya Nakamura) held the 12th meeting of the board of directors in Nagata-cho, Tokyo, and discussed the expulsion of four companies which raised social "gambling machine problem". As a consequence, JAMMA expelled Bonanza Enterprises Ltd., Coin Journal Co., Ltd. and Mikuma Industry Co., Ltd.

At the meeting, the above three companies and Tokyo Pavco Ltd. were supposed to respond to the charges against them but their response was insufficient and as a result the charge of "failure to fulfill duties as a member provided for in the articles of association, and deed that has injured the honor of or is opposed to the purpose of the association", the board of directors concluded as follows: As for Bonanza, Tokyo Pavco and Mikuma Industry, if they withdraw from membership by February 10, such withdrawal will be accepted; if they do not withdraw as expected, they would be expelled. As for Coin Journal, it will be expelled instantly without the grace of withdrawal.

Concerning two of the four companies above, their expulsion had already been discussed at the 11th meeting of the board of directors (see *Game Machine*, Jan. 1 – 15 issue). The remaining two companies are Bonanza and Mikuma Industry. Bonanza was investigated by the police for its video poker, while in the case of Mikuma Industry, its president Kenji Nishikawa was arrested and prosecuted on suspicion of gambling and bribing policemen. Thus, both conspicuously injured the association's honor.

Apart from the steps towards expulsion noted above, JAMMA informally advised the problematical members to withdraw from the association, and as a result, the JAMMA accepted notices of withdrawal from four companies. Thus, at the present, there are 62 regular and 19 supporting member companies. When compared with the number of regular members (74) as of the end of September last year, membership quality JAMMA has strengthened its role as a promoter of sound AM business. JAMMA will additionally revise its articles of association at a general meeting to be held on February 23, so that dealers of gambling machines aimed at illegal operations can in the future be expelled instantly.

Namco Sued Commodore Japan

Also Succeeded In Having 146 Copies Of "Pole Position" Seized Provisionally

Recently, Namco Ltd. of Tokyo (president, Masaya Nakamura) announced that it has sued Commodore Japan Ltd. of Tokyo (president, Tramiel), a personal computer manufacturer and a subsidiary of Commodore Business Machines Inc. of PA, U.S.A., demanding payment of damages on the charge of infringement upon Namco's copyright, and that provisional seizure was executed against Arrow Denki Co. of Tokyo (president, Tadao Yanazawa) which has manufactured "Top Racer", a copy of Namco's "Pole Position".

Commodore is a personal computer manufacturer, and it also is manufacturing and selling video game 'soft' ware for its personal computers. According to Namco, Commodore copied "Pack-Man" and other video games developed by Namco without permission, and used those copies as software on its personal computer. Thus, on January 31, Namco filed a damage suit in the Tokyo District Court on the charge of infringement upon audio-visual copyrights.

Additionally, Namco applied for provisional seizure on January 26 against Arrow Denki for preservation of credit for claiming damages, alleging that Arrow Denki has manufactured and sold "Top Racer", an unauthorized copy of Namco's video game machine "Pole Position". On January 28 the Tokyo District Court decided to execute the suit, and on January 31, provisional seizure was executed by an executor. As a result, 50 PC boards of "Top Racer", and other items were seized. In a similar manner, on February 7, as the second step, Namco applied for provisional seizure, and on February 8, the Tokyo District Court decided to execute the suit, and on February 15, it was carried out. As a result, 146 units of "Top Racer", 8 half-finished units of the same, and other items were seized at a subcontracting factory.

Namco guesses that there are plural copiers of "Pole Position", and intends to corner these copiers from both civil and criminal aspects.

There are many other cases of legal action against copiers being taken by major manufacturers. It is known that Data East Corp. of Tokyo (president, Tetsuo Fukuda) initiated a damage suit on December 16, last year, in the Tokyo District Court against Union Ltd. of Tokyo (president, Isamu Yamashita), alleging that Union manufactured and sold "Cook Race", a copy of Data East's video game "Hamburger". Data East alleged that the defendant violated the copyrights of the plaintiff's program. A similar suit initiated by Data East is underway against Technos Japan of Tokyo, and others on the charge of violation of the Unfair Competition Prevention Law. Recently, however, the reason for suits has changed to violation of the Copyright Law. Data East stated that since the Tokyo District Court passed a judgement on December 6 validating the copyrights of video game programs, legal steps should now be taken against copiers not according to the Unfair Competition Prevention Law, but according to the Copyright Law.

Tehkan Ltd., Set Up Tehkan Electronics As A Subsidiary

Tehkan Limited of Tokyo (president, Takashi Kakihara) announced that it set up a subsidiary, Tehkan Electronics Ltd., at the end of January. Having its office in the same building as that of Tehkan Limited's sales division, the new company will independently develop coin-operated games, and also conduct licencing business in the area of consumer electronics. Nobuteru Osada, Tehkan's manager of the sales division, assumed office as president, and Akio Inoue, who recently entered Tehkan, became managing director of the new subsidiary.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

NAO Amusement Expo 1983 To Be Held Mar. 16-17

The NAO Amusement Expo. 1983 will be held on March 16 – 17 at the basement exhibition hall of Shinjuku NS Building, Tokyo, with 59 companies exhibiting their products at 184 booths. In the wake of the first expo, held last year, the coming expo is the second challenge by the Nihon Amusement-Machine Operator's Association (NAO). The NAO secretariat expects that the show will be attended by about 3,300 attendants (including 300 from exhibitors and 1,000 from NAO members).

The expected 59 exhibitors include 15 kiddie ride manufacturers, 12 video game manufacturers and 10 parts manufacturers. The major exhibitors are as follows: Asahi Engineering, Asahi Seiko, Chuo L.H., Data East Corp., Esco Trading, Handa Kikaikigu, Hope Corp., Irem Corp., Japan Leisure, K and U, Kaga Denshi, Kansai Seiki, Kanto Goraku, Kato Amusement, Katou Manufacturing, Kawakusu, Komaya Mfg., Konami Industry, Kyugo Trading, M.I.P., Masago Industrial, Meisho Tokushu Sangyo, Midgety, Nihon Game, Nihon Gorakuki, Nikko Seiki, Nippo Sangyo, Omori Electric, Roller Tron, SNK Corp., Sanritsu Electronics, Sega Enterprises Ltd., Shinsui Trading, Sigma Enterprises, Taito Corp., Takara Kagaku, Tasko, Tehkan, Uni Enterprises, Universal Playland, Universal Sales, Volt Electronics, Yuei Corp.

namco
in A.D.2012 from the story of ⊿X
XEVIOUS
ゼビウス
プレイするたびに謎が深まる!!
ゼビウスの全容が明らかになるのはいつか。
神秘感あふれる画面美!!
コンピュータ・グラフィックスはここまできてしまった！
いま各方面で注目されているコンピュータ・グラフィックス。
「ゼビウス」はコンピュータ・グラフィックスの高度に洗練された映像で
いままでにない新しいゲームの世界を創りあげた。
目にも鮮やかな草原のグリーン、海のブルー、メラメラと焼け残る爆撃跡、
急旋回して舞い戻っていく敵機……。
どれをとっても存在感に満ち、神秘的な美しさにあふれている。
"こんなにもビューティフルな世界があったのか"——
ビデオ画面を見ているだけでも楽しくなってくる。
流れるスクロールする画面！ この奥にどんな謎が隠されているのか?
森林、草原、川、港、海、飛行場、ナスカの地上絵…とバックが流れていく。空中からはトーロイドが襲来し、地上からはログラムが攻撃してくる。次にはどういう場面が展開するか、何が襲撃してくるか？ プレイヤーはいやがうえでも期待に胸が高鳴る!!
Ⓐ—1 バキュラをかわしながら、ガル バーラを攻撃。
Ⓐ—2 攻撃終了後、海上を飛行。タルケン1機が襲来。
Ⓐ—3 入江を横に見ながら飛行。ジアラ編隊がやってきた!!
Ⓑ 敵の飛行場を攻撃したあと、ドモグラム、ガル デロータに向かうソルバルウ。
Ⓒ トーロイドの飛びかうなか、グロブダーを攻撃。命中して大爆発するグロブダー。
Ⓓ ナスカ地上絵の全体図ついに現わる!!
多彩なキャラクター！ 20種以上のキャラクターが圧倒的な質感で迫ってくる！
コンピュータ・グラフィックスの洗練画像は、キャラクターにもっとも明らかにあらわれている。ゼビウスにはなんと20種以上ものキャラクターが登場!! それぞれ磨きあげられた形と個性・ネーミングをもち、洗練された動きで次々と迫ってくる。
ガル デロータ 多数の弾を連続して撃ってくる。
ゾルバク 破壊すると、敵の攻撃が減少する。
ドモグラム 道に沿って移動しながら攻撃してくる。
ギド スパリオ 高速で急に飛来してくるので要注意。
ジアラ 有人機。回転しながら攻撃してくる。
タルケン 有人機。攻撃後は即座に退却する。
地上物
空中物
バーラ 大小あり。攻撃してこない。
ログラム 至るところにあり、弾を次々と撃ってくる。
カピ 有人機。攻撃後は旋回して退却。
トーロイド 無人機。身をひるがえしながら飛んでくる。
グロブダー 有人の水陸両用車。攻撃してこない。
ザカート 突然、空中に出現。消滅と同時に弾を発射。
ゾシー ぐるぐる回りながら攻撃してくる。奇怪な動きには注意。
ボザ ログラム 4つの砲台から撃ってくる。中心部を攻撃すると、すべて破壊される。
アンドア ジェネシス 敵浮遊要塞。
バキュラ 敵の建造材料。撃っても破壊できない。
※このほかにも多数のキャラクターが登場!! そのなかには隠れキャラクターもあって、魅力満載。
© 1982 NAMCO ALL RIGHTS RESERVED
敵浮遊要塞アンドア ジェネシス
エリアが進むと、敵の浮遊要塞アンドア ジェネシスが出現!! 巨大なその姿はまさに圧巻。アンドア ジェネシスをいかに攻撃するかがクライマックスだ。
中心核(コア) ここにブラスターを命中させると、要塞の機能は完全に停止。
砲台(アルゴ) ここからは激しく攻撃してくる。これをいかにかわすかがポイント。
●ソルバルウ 得点が20,000点と60,000点に達すると、ソルバルウが1機ずつ追加。さらに60,000点ごとに1機ずつふえる。
攻撃性・操作性アップ!!
ゼビウスには、空中物・地上物攻撃用に2つのボタンがあり、ソルバルウ(マイシップ)は8方向レバーで操作する。
8方向レバー 手なりにソルバルウが動くため、プレイヤーは思うまま操作できる。
ザッパー 空中物攻撃用。1画面あたり3発も連射でき、攻撃力が飛躍的にアップ。なお、フルオートでも発射できる。
ブラスター 地上物攻撃用。照準を合わせて発射。地上物のほうが高得点。
※ザッパー、ブラスターは左右に1つずつあり、右撃ちも左撃ちも可。
仕様
●高さ：603mm(＋100mmまで調節可)
●横幅：863mm ●奥行：563mm ●重量：62kg
●使用電源：AC100V ±10V(50/60Hz)
●消費電力：101W ●1人1ゲーム：100円(切換可)
●ブラウン管：18インチカラーモニター
「遊び」をクリエイトする——
株式会社ナムコ
本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL 03(736)1211(大代)
営業本部 〒146 東京都大田区多摩川2—8—5 TEL 03(759)2311(代)
関西事業所 〒556 大阪市浪速区難波中3-4-40 南大阪ビル TEL 06(649)5311(代)
中部事業所 〒460 名古屋市中区大須2—23—3 TEL 052(231)6731(代)
北海道事業所 〒003 札幌市白石区菊水3条1—7 TEL 011(822)1733(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施